TELJES JÁTÉK > **SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER**

PC GURU

LEGOLVASOTTABB

1995 Ft 2011. 10.

BEMUTATÓ MINDEN INFO EGY HELYEN!

BATTLEFIELD 3

TESZT FELTÁMAD A SZÉRIA?

DRIVER: SAN FRANCISCO

TESZT VÉRFÜRDŐ A PARADICSOMBAN! MOST EXTRA TIPPEKKEL!

DEAD ISLAND

BEMUTATÓ APOKALIPSZIS MOST!

RAGE

WORLD OF TANKS

Invitation code kifejezetten kezdő játékosoknak, bónuszokkal!

MOST POSZTER MELLÉKLETTEL

FIFA 12

IDÉN VÉGRE PC-N IS EGY AZ EGYBEN UGYANAZT KAPJUK, MINT A KONZOLOSOK. TESZTÜNKBŐL MEGTUDHATJÁTOK, HOGY MILYEN VÁLTOZÁSOK VÁRNAK A VIRTUÁLIS FOCISTÁKRA, ÉS MÉG AZ IS KIDERÜL, HOGY KIKNEK ÉRDEMES BERUHÁZNI A FIFA 12-RE!

ÚJABB NAGY DURRANÁS A BETHESDÁTÓL?

DISHONORED

Misztikus akció-szerepjáték a Thief és a Bioshock nyomdokaiban.

OROSZ VILÁGURALOM

WARGAMING.NET

A tankok után újabb sikerjátékok érkeznek, a World of Warplanes és a World of Battleships

FIKCIÓ ÉS VALÓSÁG

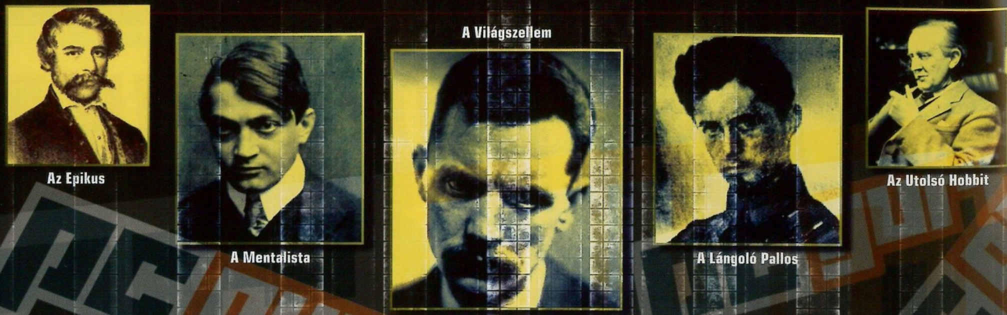
ASSASSIN'S CREED

Mi az igazság és mi a kitaláció? Felcsaptuk helyettetek a történelemkönyvet!

MINDENHOL OTT VAGYUNK

MAGYAR KAPCSOLAT

A legismertebb játékok, amelyben hazánk felbukkant valamilyen formában.



NE CSAK A KÖTELEZŐT OLVASD, JÁTSSZ IS!

Fizess elő most negyedévre a PC Guru magazinra, és biztosítsd az olvasnivalód és szórakozásod három hónapra előre! **Válassz a három akciós csomagunk közül,** és garantáltan nem fogsz unatkozni az elkövetkezendő hónapokban!

HA SPÓROLNI SZERETNÉL

1 Háromhavi PC Guru 10% kedvezménnyel, + egy Fallout 3!

A CSOMAG ÁRA: 5390 FT

HA MÉG TÖBBET OLVASNÁL

2 Háromhavi PC Guru és egy általad választott regény + egy Fallout 3!

A CSOMAG ÁRA: 5970 FT

HA MÁR MOST IS ELŐFIZETŐNK VAGY

3 Háromhavi PC Guru és egy általad választott regény + egy Fallout 3!

A CSOMAG ÁRA: 5390 FT

Mit kell tenned, ha szeretnél előfizetni? Küldj egy e-mailt az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címre, és írd meg, hogy a három csomag közül melyiket szeretnéd!

VÁLASZTHATÓ KÖTETEK

Dashiel Hammett **A FÉRFI, AKIT SPADE-NEK HÍVTAK** 2680 FT

Iain M. Banks **ELLENTÉTEK** 2980 FT

Izing Róbert **TÁMADÁS AZ ŰRBŐL** 2880 FT

Philip K. Dick **CSÚSZKÁLÓ VALÓSÁGOK** 2980 FT

MINDEN CSOMAG MELLÉ:

A 2008-ban a PC Guru által az év játékának választott Fallout 3 dobozos kiadása, magyar nyelvű kézikönyvvel és teljes magyar felirattal!

FONTOS!

Ha új előfizető vagy, és szeretnéd, hogy az október 13-án megjelenő 2010/11-es számtól induljon az előfizetésed, akkor az előfizetési díjat 2011. szeptember 23-ig várjuk tőled.

Ha új előfizető vagy, És az előfizetési díjat befizeted…	…ezt a számot kapod először.
2011. szeptember 23-ig	PC Guru 2011/11 (október közepe)
2011. október 21-ig	PC Guru 2011/12 (november közepe)

PC Guru

1 A bónusz kötetet csak a befizetést követően tudjuk postázni, az első postázás várható időpontja: szeptember 10. 2 Az akciós ajánlat a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a bónusz kötetek postázása a befizetések sorrendjében történik, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására. 3 Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – meghosszabbíthatod az előfizetésedet. 4 Meglévő folyamatban lévő előfizetést nem áll módunkban megváltoztatni. 5 Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az elofizetes@skorpioprint.hu e-mail címen.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő és játékrovat-szerkesztő
Birkás Péter (Bate) • bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő
Kolbert András (Miguel) • miguel@pcguru.hu
DVD-szerkesztő
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu
Lapdesign, borító és tördelés
Szalontai Attila (szati)
Olvasószerkesztő:
Gózon Eszter és Takács Gábor (Wilson)
Online koordinátor
Környei Krisztián (Chris) • chris@pcguru.hu

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft.
1117 Budapest, Budafoki út 187-189.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit – A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés – Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1 995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 16 740 Ft; 6 lapszám: 9 570 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága.
Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás: Infopress Group Hungary Zrt.
Felelős vezető: Lakatos Imre

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48×-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget. ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

■ ELKÖLTÖZTÜNK...
■ ...ÉS BERENDEZKEDTÜNK.

Lassan elkezdődik az őszi játékszezon...

...viszont nekünk már nem kell aggódnunk amiatt, hogy hol fogjuk átvészelni az idén várható programcunamit. A múlt hónapban még csak arról beszéltem, hogy a **PC Guru** kiadót váltott, most viszont már arról is beszámolhatok, hogy a költözés sikeresen lezajlott, és lassan-lassan belakjuk az új *(egyben otthonos és barátságos)* szerkesztőségünket. Az előző számban nagy sikernek örvendett **Miguel** idegenvezetős videója, ám még ne rohanjatok megkeresni a folytatást, mert a pakolás, és az azt követő villámgyors lapleadás okán még nem volt időnk leforgatni az új hely bemutatóját. Persze ami késik, nem múlik, így bizton állíthatom, hogy hamarosan centiről-centire bemutatjuk nektek az új szerkesztőséget.

Aztán itt van az ősz, itt van újra, s ez nem csak azt jelenti, hogy az olvasóink nagy része visszaül az iskolapadba, hanem azt is, hogy beindul **2011** utolsó nagy hajrája a játékpiacon. A szeptember még csak a vihar előtti csend néhány igen kellemes meglepetéssel ***(FIFA 12, Dead Island, Driver: San Fransisco)***, azonban a következő számtól jönnek az igazi nagyágyúk, mi pedig amellett, hogy meglepetésekkel készülünk az ostromra, már fel is vérteztük magunkat *(kóla, gumimaci hegyek)* arra, hogy minden egyes új játékot részletesen bemutathassunk nektek.

Ennyit az előretekintésről, koncentráljunk egy kicsit a kezetekben tartott friss számra is. Nagyon fontos, hogy ahol lehet *(PGO, Facebook, e-mail)*, kommunikáljatok velünk, ugyanis az elsődleges célunk az, hogy egy olyan magazint készítsünk nektek, amit szerettek és szívesen olvastok. Ha valami nem tetszik *(vagy épp fordítva)*, ha valami hiányzik, ha valamit megváltoztatnátok, azt mindenképpen írjátok meg nekünk *(vagy Miguelnek a* ***levrov@pcguru.hu****-ra, vagy a* ***pcguru@pcguru.hu*** *címre)*. Igyekszünk figyelni rátok, s, hogy lássátok, hogy nem csak a levegőbe beszélek, máris itt van bizonyítékként a **szeptemberi Guru**, amiben egyrészt visszatért a sokatok által hiányolt **ÁlomPC** rovat, ráadásul még egy posztert is csomagoltunk a lap mellé, hiszen minden fórumunkon visszatérő elem, hogy szívesen fogadjátok az ilyen mellékleteket. Bár csodákra mi sem vagyunk képesek *(így hiába is írnátok, a Mass Effect 3 nem lesz teljes játék a megjelenésekor)*, azért azt megígérhetem, hogy a jövőben is mindent meg fogunk tenni, hogy megfeleljünk az igényeiteknek. Addig is, jó olvasást, jó játékot, és...

...A GURU LEGYEN VELETEK!

Bate

HÓNAP JÁTÉKA

Nálunk először: FIFA 12

Évek óta először mi is ugyanazt kapjuk, mint a konzolosok. És a tesztünk alapján nyugodtan állíthatjuk, hogy jól jártunk.

HÓNAP BEMUTATÓJA

Minden info: Battlefield 3

Chris összeszedett minden információt, amit az idei éve egyik legjobban várt játékáról tudni lehet. Ne hagyjátok ki!

HÓNAP SZTORIJA

Assassin's Creed: valóság és fikció

Utánajártunk, hogy mi igaz és mi kitaláció a rendkívül népszerű történelmi akciójátékban. Történelemkönyv helyett!

Azt tudjuk, hogy a világ legszerencsésebb flótásai vagyunk az aktuális állásunk miatt, de ezért keményen meg kellett dolgozni korábban – a transzcendetális tanok szerint akár már a születésünk előtt is. Szóval, mi voltál az előző életedben?

Bate

Szerintem előző életemben én voltam Sztahanov, az orosz bányászlegény, aki (állítólag) egyszer egy műszak alatt a napi terv tizennégyszeresét teljesítette. Hiszem ezt azért, mert például most is sikerült 23 órát egyhuzamban végigdolgozni a Guruval, hogy időben elkészüljünk.

Miguel

Először a hét törpe egyike, aztán kemény seriff, kicsit később sokadmagammal hupikék törpike, végül ketchupos sült krumpli, de ekkor sokan véres tamponnak néztek. Várjunk csak, azt hiszem, megkeveredtem, és véletlenül az óvodai farsangokat idéztem fel...

Chris

Magas, sikeres ember. Valószínűleg valamilyen férfimodell, sűrű hajjal, férfias állkapocsszerkezettel, aki sajnos korán távozott. Most kipróbálom magam a másik oldalon, mert előző életemben a túl sok nő alatt simán megfulladtam, szóval valami mást akartam. Én idióta...

JohnBart

Sajnos nem emlékszem rá, így csak tippjeim vannak: ha ember voltam, remélem, hogy színész, ha állat, akkor reményeim szerint egy kövér cica, de ha beintett a karmám és tárgyként materializálódtam, akkor egy besült géppisztolyra, vagy egy lerobbant Ikarusra szavazok.

Wilson

VHS kazetta, az összes Baywatch, Knight Rider, MacGyver és Szupercsapat epizóddal, minden idők legjobb évtizedében, a nyolcvanas években – és még kazettaként is kizárólag fehér öltönyt és rózsaszín pólót voltam hajlandó viselni, miközben a Ferrari motorháztetőjén henyéltem!

Midnite_

Gonosz játékfejlesztő voltam, aki főleg a pályán megtalálható lőszer minimalizálása, a közvetlenül checkpoint előtti meghalás, és a borzalmasan hosszú, de átugorhatatlan ingame videók témakörén dolgozott. Ezt jelenlegi életemben a karma törvénye szerint kapom vissza.

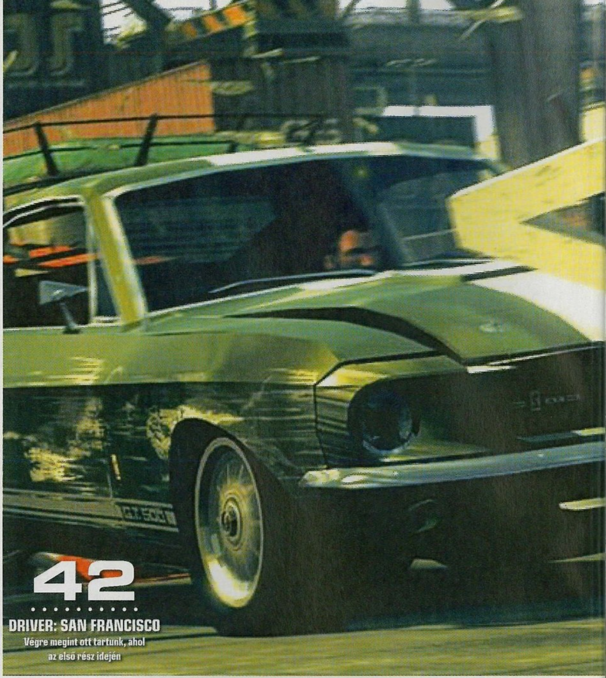
Chocho

Farkas lehettem, mert nem elég, hogy mindenre harapok, de valahogy a közösségben sem találom meg a helyem: szükségem van rá, hogy emberek legyenek körülöttem, mégsem jövök ki velük úgy, ahogy szeretnék, hisz folyton harcolok, hogy jobbnak gondoljanak. Rossz szokás...

szati

Alighanem szerkesztő lehettem, aki előszeretettel magyarázta a tördelőnek, hogy „fogod képeket, elszórod lazán, befolyatod a szöveget, keresel valami trendi-tuti betűtípust, és már kész is a cikk – játék a betűkkel, nem igaz?" Ebben az életemben ezt nyögöm most, bizony...

32
RAGE
Az id Software hamarosan megszüli újabb legendáját



42
DRIVER: SAN FRANCISCO
Végre megint ott tartunk, ahol az első rész idején

48
FIFA 12
Idén sem maradunk remek fociszimuláció nélkül

Tartalom

BEMUTATÓ

008 Hírek
012 Indie hírek
014 Battlefield 3
018 Gotham City Impostors
020 Orosz megnyitás
026 Counter-Strike Global Offensive
028 Dishonored
032 RAGE

TESZT

034 Dead Island
038 Dead Island tippek-trükkök
040 Limbo
042 Driver: San Francisco
046 Men of War: Vietnam
048 FIFA 12
052 Pirates of the Black Cove
053 Gatling Gears
054 Dragon Age: The Exiled Prince / Dragon Age II: Legacy
055 King Arthur: Fallen Champions
056 Sims3: Nemzedékek
057 The Sims Medieval: Pirates & Nobles
062 Gears of War 3
064 Resistance 3
066 Xenoblade Chronicles
067 Fruit Ninja Kinect

PC GURU EXTRA

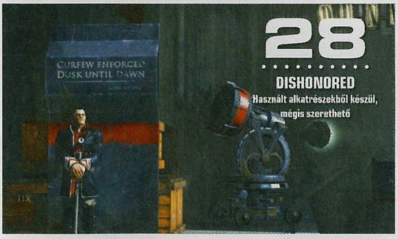
058 A magyar kapcsolat
060 Assassin's Creed: játék és valóság

HARDVER

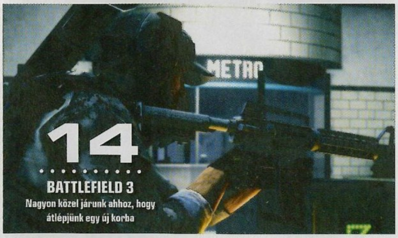
074 Hardver hírek
078 Samsung T24A550 – Strapabíró mindenes
080 Samsung RF511 S04 – Félmegoldás Gamereknek
080 Guru ÁlomPC
082 Homok a gépezetben
084 Hardvermentőöv

ROVATOK

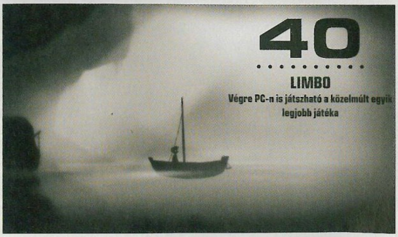
068 Top 5 Legjobb vétel
069 Nosztalguru
070 Gondolatébresztő
072 Játékmentőöv
088 Levrov
090 Külvilág



28
DISHONORED
Használt alkatrészekből készül, mégis szerethető



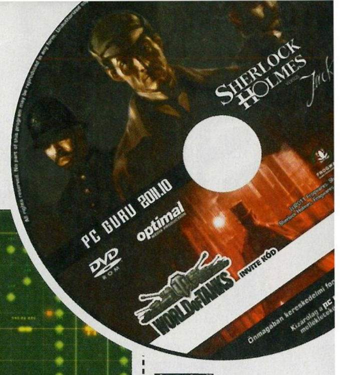
14
BATTLEFIELD 3
Nagyon közel járunk ahhoz, hogy átlépjünk egy új korba

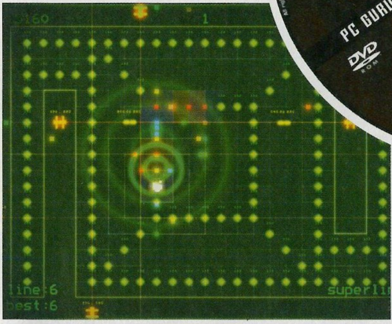


40
LIMBO
Végre PC-n is játszható a közelmúlt egyik legjobb játéka

DVD-TARTALOM

zseniális videók, ingyenes játékok, Sherlock a korongon





AZ IDEI GAMESCOM LEGJOBB FILMJEI — VIDEÓK

Lezajlott Kölnben az idei Gamescom kiállítás, amire a videojáték-forgalmazók gőzerővel készültek az elmúlt hónapok során. Az odalátogatóknak bőven akadt látnivalójuk a pár nap alatt, sok szerencsés kipróbálhatta az őszi felhozatal legjobban várt alkotásait, a kivetítőkön pedig dübörögtek a jobbnál jobb videók. Ezekből a mozgóképekből találhattok most egy méretes csomagot DVD-mellékletünkön, melyek közt olyan címek előzetesei lapulnak, mint a Battlefield 3, a The Secret World, vagy a teljes Assassin's Creed: Revelations bemutató.

3 A PC GURU IGAZSÁGA — INGYENES JÁTÉK

Szeptemberi DVD-mellékletünkön három ingyenes játékot találhattok, melyek egytől egyig kiválónak számítanak kategóriájukon belül. Elsőként ott az ultranehéz platformjáték, a Fallover, amelynek egyszerű grafikája ne tévesszen meg senkit: egy hihetetlenül addiktív alkotásról van szó. Azután a lövöldözős játékok kedvelőinek szerezhet kellemes perceket a Squid and Let Die című program, ami egy fura Pac-Man keverék, végül pedig a verekedős játékok rajongóinak ajánljuk figyelmébe a The Black Heartot, amiben akár ketten is megküzdhettek egymással.

ÍZELÍTŐ

Végre beköszöntött az igazi jó idő. Mármint az a fajta jó idő, ami ideális számítógép előtt ülésre anélkül, hogy patakokban folyna rólunk a verejték. Most, hogy ennek köszönhetően talán ti is újra belevetitek magatokat az ígéretes őszi felhozatal legjobb játékai közé, tegyetek egy próbát e havi teljes játékunkkal is, mely a Sherlock Holmes kalandjátékok legkiemelkedőbb darabja. Emellett ne szalasszátok el exkluzív videotesztjeink megtekintését sem, hiszen igyekeztünk minden játékról videót készíteni, melyekben kedvenc szerkesztőitek duruzsolhatnak füleitekbe.

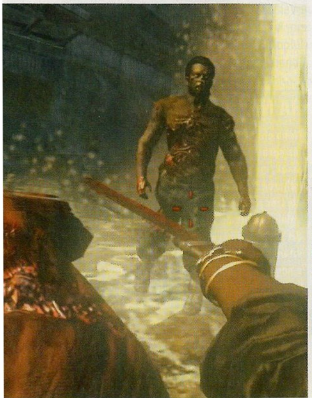
EXTRA AJÁNLAT — PC GURU RETRO

Extráink között megtalálható a PCG Retro rovatunk legújabb alanya, a PC Guru 2001/08-es számának PDF változata, valamint az eddigi összes általunk beszkennelt példány is. Ha pedig már a PDF-eknél tartunk, hadd ajánljuk figyelmetekbe nyomtatható DVD-tokjainkat is, amiket kérésetek eleget téve feltettünk mellékletünkre.

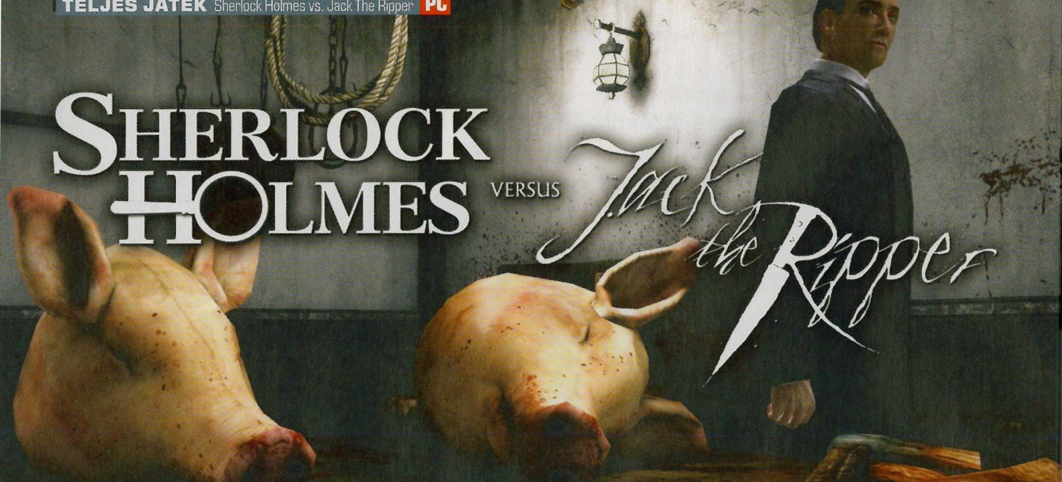
ESET KÓD: M4DRA5

Az ESET Smart Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. A program használat közben csendben megpihen a háttérben, miközben weboldalakat böngészhettek, vagy játékot futtattok, így egyáltalán nem fog zavarni benneteket, hacsak nem botlotok bele valamilyen kártékony alkalmazásba. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a megfelelő helyre beírva teljes verziós programként használhatjátok a DVD-mellékletünkön található változatot. A kód a magazin megjelenési hónapjának elejétől a következő hónap közepéig érvényes.

PCG LIVE — MOZIELŐZETESEK, JÁTÉKVIDEÓK



Ha valamiért érdemes lesz betenni DVD-mellékletünket számítógépeitekbe, akkor az a PCG Live rovatunk, amit ismét csurig töltöttünk az elmúlt hónapban megjelent játékok videotesztjeivel. Többek közt sikerült videót rögzítenünk a Driver: San Franciscoból, a Dead Islandből és a From Dustból, de külön felhívnánk figyelmeteket méretes Külvilág rovatunkra is, amelyben filmelőzetesek, könyv- és képregényajánlók várnak benneteket.



Sherlock Holmes versus Jack the Ripper

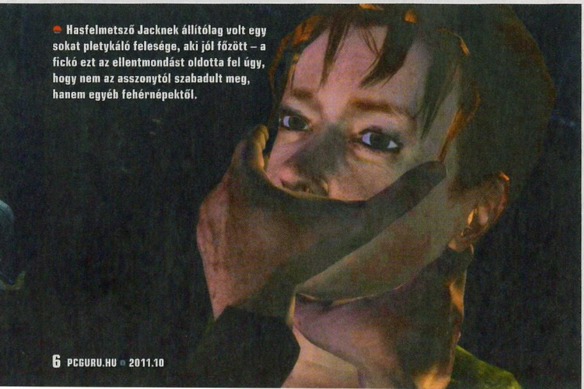
[ÍRTA CHOCHO] **PC Gurus pályafutásom elején nekem jutott a megtisztelő feladat, hogy teszteljem Sherlock Holmes legújabb videojátékos inkarnációját. Szerencsére a Jack the Ripper remek darab lett, külön öröm tehát, hogy én mutathatom be a magazin teljes játékaként.**

Amikor először találkoztam a Sherlock Holmes vs. Jack the Ripperrel, kifejezetten aggódtam a randi kimenetele miatt. A korábbi részek közül ugyan volt egy-egy tűrhető darab (mondjuk a Silver Earings), de azért messze nem voltak olyan élvezetesek, hogy bizakodó legyek. Mikor viszont elkezdődött a játék, egy pillanat alatt maga alá gyűrt a hamisítatlan Holmes-hangulat. Tudjátok, amikor legszívesebben egy kandalló fényénél olvasnátok újságot pipával a szátokban, hogy éles elméteket gyakorlatoztatva próbáljátok megfejteni a látszólag összefüggéstelen szalagcímek valós kapcsolatait... A zene, a nyitó képsorok, az atmoszféra és a kiváló felvezetés megalapozta optimizmusom, melyet a játék nem tett próbára, hanem egyre ötletesebb megoldásokkal hálált meg, kiérdemelve a kerek 80%-os értékelést. Most a PC Guru teljes játékaként ti is kipróbálhatjátok, milyen, ha magatokra öltitek a neves nyomozó kalapját.

LONDONI SÉTA

A Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper egy point 'n click kalandjáték, melyben a lényeg a különböző logikai feladványok megoldásán van. A sztori az első prostituált halálával indul, és napokra bontva mutatja be a nyomozást. Mivel viszont a játék így nagyon lerövidülhetne, több kisebb ügyet is meg kell oldanunk útközben, melyek így vagy úgy, de kapcsolódnak Hasfelmetsző Jackhez. A játék során nemcsak Sherlockot, de Dr. Watsont is irányíthatjuk majd, kalandjaikat pedig – a műfajtól kissé szokatlan módon – first person nézetben éljük át. A korabeli London egy-egy lemodellezett részét szabadon járhatjuk be nyomok után kutatva, miközben NPC-kel beszélgetünk, holttesteket vizsgálunk, és járatjuk az agyunkat. Ugyan a Hasfelmetszőt a valóságban sosem kapták el, itt annyira nem lesz nehéz dolgunk, mert a fejlesztők azokra is gondoltak, akik nem annyira jók a kalandjátékokban. Így aztán egy veterán kalandor vihogva végigszalad a Jack the Ripperen, míg a stílust hanyagoló játékosoknak is csak annyi kellemetlenséget okoznak a fejtörők, amennyi elengedhetetlen egy ilyen program esetében. Jó kérdés persze, hogy ha valaki mondjuk a Lucasarts elképesztően nehéz kalandjain edződött, mégis minek oldja meg a történelem legnagyobb rejtélyének egyikét. Nos, a válasz a remek történetben keresendő, ami kiválóan mossa össze a megtörtént dolgokat a fikcióval. Ugyan Sir Arthur Conan Doyle hősei sosem léteztek, a játék

A korábbi részektől eltérően a Hasfelmetsző Jack utáni hajsza korántsem csak a műfaj szerelmeseit ejti rabul



Hasfelmetsző Jacknek állítólag volt egy sokat pletykáló felesége, aki jól főzött – a fickó ezt az ellentmondást oldotta fel úgy, hogy nem az asszonytól szabadult meg, hanem egyéb fehérnépektől.

ADATOK

KIADÓ
Focus Home Interactive

FEJLESZTŐ
Frogwares

MŰFAJ
kalandjáték

MULTI
nincs

INFO

E havi teljes játékunk a sok éve futó Sherlock Holmes-sorozat legújabb tagja, mely 2009 tavaszán jelent meg PC-re és Xbox 360-ra. Akkoriban nem sokat vártunk tőle, de szerencsére csalódtunk, és az esztendő egyik legjobb kalandjátékaként ünnepeltük a maga 80%-ával. Bizony, kalandjátékként, nem buta minijátékok point 'n clickbe rejtett gyűjteményeként...

HA NEM OLVASHATÓ A DVD

Néha előfordulhat, hogy a gyártás és a csomagolás során DVD-lemezeink megsérülnek, meghajlanak, így azokat a régebbi DVD-meghajtókkal nehezen lehet csak beolvasni. Ebben az esetben először próbáljátok meg a teljes játékot felmásolni merevlemezetekre, s onnan feltelepíteni azt. Ha nem sikerül, akkor tudunk cserét biztosítani számotokra, amennyiben írtok egy emailt a pcguru@pcguru.hu címre. Írjátok meg, hogy melyik lemezzel milyen problémátok adódott, s ne felejtsétek el pontos címeteket és neveteket is odaírni!

A cikk mellé válogatott képanyag alapján a felületes szemlélő azt gondolhatná, hogy jelen számunk teljes játékának lényege valami furcsa nőalázó rituálé, pedig nem, csak a dizájnerünk beteg.

forgatókönyve simán elhiteti velünk, hogy valós események részesei vagyunk. Tovább emeli a játék fényét a kiváló hangzás: bár a grafika elég elavult volt már 2009-ben is, a zene egyszerűen mestermű, képtelenség elmenni mellette, a szinkron pedig tökéletes, hála a színészek beleélésének. Egyedül pár buta NPC lehet zavaró, na meg hogy Watson ennyire alacsony IQ-val nehezen lehetne orvos.

RÚZZSAL ÍRT SOROK (VÉR ÉPP NEM VOLT KÉZNÉL)

Hosszasan lehetne még sorolni a Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper erényeit, kezdve a remekül megoldott irányítástól a barátságos hosszon át egészen a horrorisztikus elemek okos kerüléséig. Mindennél többet tehetsz azonban Te, kedves olvasó, hisz elég, ha beteszed a meghajtóba a lemezt, és elmerülsz a felépített világban. A gépigény nagyon barátságos, szinte nincs, amin ne futna el a program, a motor pedig támogatja a 16:9-es képarányt is, szóval egy szavunk sem lehet. Most pedig jöjjön pár apróbb tipp, mert bár a játék nem nehéz, sosem árt, ha megtanuljátok a detektívszakma alapjait. Például, hogy a bűnös mindig visszatér a tett helyszínére, vagy hogy az izomagyú emberek nem csípik, ha folyton „barátomnak” szólítjuk őket...

WORLD OF TANKS

KÓD A KEZDŐKNEK

1. Kimaradtál a múlt havi akciónkból, viszont szeretnéd egy kis előnnyel elkezdeni tankos karriered? Az újságban található kód most ebben segít – főleg akkor, ha követed az alábbi utasításokat.
2. Menj el a http://bit.ly/pcguru_tank weboldalra, ott kattints a nagy piros gombra, amire az van írva, hogy „PLAY”.
3. Add meg az adataidat a megfelelő mezőknél, az újságban talált kódot az „Invite Code” résznél írd be.
4. Aktiváld a regisztrációt azzal, hogy a rákattintasz a linkre a megadott e-mail címedre érkező levélben.
5. Töltsd le, és telepítsd a játékot, és használd ki a jutalmadat!
6. A kódot felhasználók jutalma: M3 Stuart tank, 350 arany, 1 napnyi prémium előfizetés (minden csatában 50%-kal több tapasztalati pont és ezüst).

FONTOS!

AZ AKTUÁLIS KÓDOT CSAK ÚJONNAN REGISZTRÁLT JÁTÉKOSFIÓKKAL TUDOD FELHASZNÁLNI!

Londoni útikalauz

[ÍRTA CHOCHO] Sherlock Holmes a világ legjobb detektíve, ehhez nem férhet kétség. Bármilyen zseniális is legyen azonban, néha ő is segítségre szorul, főleg, ha a világ legveszélyesebb gyilkosát üldözi, aki szó szerint akárki lehet. Íme hát pár tipp a nyomozáshoz.

JÓL FIGYELJ ODA!

A Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper tele van párbeszédekkel. Ezek egy része csak töltelék, látszólag semmire sem jó, s ha tapasztalt vagy a kalandjátékok terén, nem is kell mindegyiket meghallgatnod. Viszont ha elakadtál, érdemes újra elbeszélgetni a szereplőkkel, mert hol közvetlenül, hol csak közvetve, de meglehetősen sok információt árulnak el az épp aktuális feladatunkról. Azt például, hogy hová kell mennünk, szinte minden alkalommal elmondják, esetenként többször is, de ha együtt van a két szereplő, tippekkel is segítik egymást. Ne sikoljunk hát át a beszélgetéseken, szánjunk rájuk időt, ha másért nem, csak a hangulat kedvéért. Egyedül az angollal lehetnek gondok, ehhez a játékhoz belépő szint a középfokú tudás, szóval legyen bekészítve egy szótár, biztos, ami biztos.

FONTOS A SORREND

Vannak logikai feladványok a játék során, melyek attól válnak idegesítővé, hogy nem mindegy, milyen sorrendben vizsgáltuk meg őket, illetve a hozzájuk tartozó cuccokat összeszedtük-e már. Ezért aztán ne menjünk vakon a fejünk után, hanem gondolkozzunk logikusan: ha például egy puzzle látszólag értelmetlen, valószínűsíthetően nem a játék rossz, csak mi nem találtuk meg a feladványhoz szükséges leírást vagy eszközt. Tipikus esettanulmány a következő bekezdésben leírt szív-puzzle, amit sokan utálnak, mert könnyen el lehet akadni vele, holott a legtöbb játékos csak azért szívja meg, mert elfelejt alaposan körülnézni a kórházban. Ugyanis ha először mindent megvizsgálunk, és megfejtünk pár nem túl nehéz rejtvényt, máris könnyebb a dolgunk.

A HÍRHEDT SZÍV-PUZZLE

Amikor Watson a londoni kórházban nyomoz, belefut egy furcsa feladványba, mely a szív, a tüdő, az erek és a vér irányával kapcsolatban adja fel a leckét. Bár ha körülnézünk, elvileg mindenre választ kapunk, az igazság az, hogy ez azon kevés feladványok egyike, melyek azért frusztrálóak lehetnek. A megoldás a következő: először fordítsuk az óra kék mutatóját az egyesre, a pirosat az ötösre. Ekkor nézzük meg a szívvel kapcsolatos üzenetet, amit az asztalok forgatásával zsákmányoltunk (igen, ezért kell alaposan bejárni a két termet), majd ezt követően a kék mutatót állítsuk a nyolcasra, a pirosat a kettesre. Ekkor kinyílik az áhított kazetta és megkapjuk, amit kerestünk.

A TELEFONNÁL SHERLOCK HOLMES... VAGY MÉGSEM?

Szeptember 29-én Holmes ellátogat a Central News Agencybe, hogy telefonbetyárkodhasson egy kicsit. A telefonnál nézzük meg az érmenyomatot, a hívható személyek listáját és magukat az érméket. A nyomaton lévő szám az 1875-ös, vagyis a bal felső érméről készült. Írjuk hát be alulra az 1875-öt, majd húzzuk meg a kart. A telefon kicsöng. Na mármost a kérdésekre megfelelő választ kell adni, ami kicsit gyengébb angollal már nem egyértelmű. A megoldás a következő:

Kérdés: „Do the police have a suspect for the bizarre theft of cigarettes and carrots that took place at Commercial St. market?”

Helyes válasz: „Scotland Yard... is searching for a rabbit... that coughs.”

Kérdés: „With regards to parliamentary scandal, what did the head of the Whig party respond to the Tories who are treating him as a 'great incompetent'?”

Válasz: „Vote for me; I... will surely be... your best representative.”

Kérdés: „According to a government social study, civil servants make the best husbands - why?”

Válasz: „When he comes home from work... he is never tired... has already read the newspaper.”

VÉGEZETÜL...

Most, hogy – a teljesség igénye nélkül – átnéztük a játék pár nehezebb feladványát, és adtunk pár általános tippet, eljött a búcsú ideje. Próbáljátok ki ezt a remek játékot, és ha kell, használjátok az útmutatót, amennyiben viszont nem muszáj, felejtsétek el az egészet, és legyetek ti a világ legjobb nyomozói. Legalábbis ha már Watson ilyen tökfej, ugyebár...

Far Cry 3

Bár személy szerint nem voltam soha nagy rajongója a Far Cry-sorozatnak, valami azt mondatja velem, hogy a harmadik részre már a hozzám hasonlók is oda kell figyeljenek: az előző számban BP előzetese (illetve a zseniális E3-as debütáló videó) után itt vannak az első olyan játékképek, amik már a várható végeredményt mutatják – ha grafikailag nem is feltétlenül, a hangulatot tekintve mindenképp. Mondanám, hogy gyorsan rendeljük elő a terméket, de ez két okból nem tanácsos: egyrészt ez egyelőre egyetlen boltban sem lehetséges, másrészt ezeken a sandbox játékmenetű trópusi szigetes FPS-eken nagyon durva átok ül (elég csak a szerencsétlen sorsú Boiling Point: Road to Hellre gondolni). A képekből azonban további bizonyságot nyerünk afelől, hogy a fejlesztők nem vicceltek, amikor azt állították, hogy komolyan odafigyelnek majd a helyszínek kidolgozására, hiszen tényleg alig látni szabadon hagyott területet, ráadásul minden nagyon életszerű, vagy inkább -szagú. A Gamescomos bemutatón ugyanazt a pályát mutatták be a nagyérdeműnek, amit Los Angelesben pár hónappal korábban, azonban most nem a sunyulós, hanem az „ajtóstul a házba" megoldást részesítve előnyben – a hatás nem is maradt el, az akció szinte a

székbe szögezte a nézőket. Sajnos az átlagembernek 2012-ig kell majd várnia a hasonló élményre, de egyelőre nagyon úgy tűnik, hogy megéri majd vágni a centit.

Az Activision nem kockáztat a Prototype 2-vel

Nyugalom, nem arról számolok be, hogy lelőtték a fejlesztést, csak összefoglaltam, mit mondott Eric Hirschberg, az Activision egyik igazgatója a cég által képviselt filozófiáról. „Az újságírók és a vásárlók általában úgy festik le az Activisiont, mint aki soha nem épít új ötletekre, csupán a már meglévő sikereihez készít folytatást.

Ez természetesen nem igaz, mi szimplán csak jóval óvatosabban közelítünk a kérdéshez: csak akkor vágunk bele új IP (az angol Intellectual Property kifejezés rövidítése, magyarul nagyjából „szellemi termék" – a szerk.) fejlesztésébe, ha minden együtt van: kivételen jó alapötlet, nagy előny a versenytársakkal szemben, és persze nagy tehetségű fejlesztőcsapat. A Prototype első részénél ez mind megvolt, és meg is lett az eredmény, hiszen 2009-ben nem volt még egy olyan jól teljesítő eredeti (vagyis nem folytatás) játék, amiből ilyen sok fogyott volna az üzletekben. A második résznél már sokkal könnyebb dolgunk van, egyszerűen csak tartani kell mindent, ami miatt az első eresztés sikeres volt: a Prototype 2 is gyönyörű, brutális és groteszk lesz még akkor is, ha ez nem tetszik majd mindenkinek." Ez az utolsó mondat talán kicsit ellentmond a címben állítottaknak, de ha megnézzük a 2009-es debüt 2 milliós eladását, akkor el kell fogadnunk a tényt, hogy az Activision biztosra megy, amikor a hír mellett található képekkel reklámozza a jövő áprilisban megjelenő folytatást.

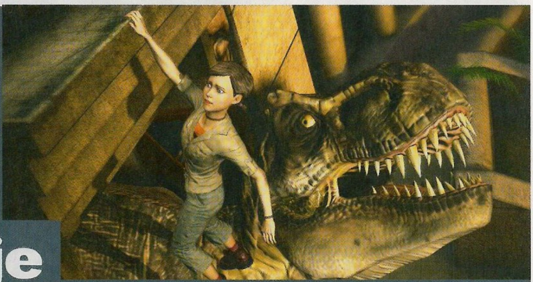
A BATTLEFIELD 3 XBOX 360-AS VÁLTOZATA KÉT DVD-N ÉRKEZIK MAJD - ÚGY TŰNIK, ITT AZ IDEJE A BLU-RAYES VÁLTÁSNAK...

Akarod a Nap kincsét?

A csillagot is lehozza az égről a Dungeon Siege 3 fejlesztőcsapata, ugyanis az októberben esedékes DLC-nek a Treasure of the Sun címet adta. A Steamről 10, bocsánat, 9,99 euró fejében letölthető extra történései az Aronoi sivatagban kapnak majd helyet, a cél pedig az lesz, hogy megtaláljunk valakit. Természetesen azért lesz más is a kalapban, hiszen nem valószínű, hogy az Obsidian véletlenül emeli fel a szintlimitet 35-re az eddigi 30-ról, ráadásul egy halom új képesség is bevezetésre kerül (és az sem apróság, hogy végre újraoszthatóvá válnak a rosszul csoportosított képességpontok). A sivatagos környezetnek megfelelően az új ellenfelek sem vízelementálok lesznek, sokkal inkább számíthatunk valamire a skorpiós-múmiás-dzsinnes vonalról, persze én azon sem lepődnék meg, ha maga David Hasselhoff tűnne fel piros rövidgatyában a homokdűnék között olyasmit motyogva, hogy „öcsééém, mekkora strand" – tíz euróért ez a minimum.

Játssz a tűzzel

A Torchlight második részének fejlesztése finoman szólva sem tartozik a játékvilág legjobban dokumentált munkálatai közé – az eddigi finom csepegtetéshez képest igazi bomba robbant a közelmúltban, mikor kiderült, hogy az eddig bejelentett karakterosztályok (Berserker, Outlander, Engineer) mellé az Embermage kerül, de ne keverjen meg senkit, hogy magyarul is van értelme, ez egy angol szó, és ha minden jól megy, a tűzmágust takarja. A leírás szerint a csecse külsővel megáldott kislány az elemeket hívja majd segítségül, de sajnos a fejlesztők nem merték bevállalni, hogy a megszokott tűz-víz-levegő unalom helyett mondjuk bórral, xenonnal meg a periódusos rendszer többi érdekességével dobálózzon a szereplő, pedig milyen üdítő lenne a változatosság kedvéért... Mindegy. A másik fontos hír, hogy ugyan pontos megjelenési dátum továbbra sincs (elméletileg még idén kijön, de azért erre ne vegyen mérget senki), árcédula már akad: 20 amerikai dollárt kérnek majd a Torchlight 2-ért, ami az első rész minőségét alapul véve nagyon is baráti ár.



Nedry meséje

Érdekes lenne tudni, hogy az olvasók közül ki emlékszik a történelem egyik legpechesebb mellékszereplőjére, Dennis Nedryre? A Jurassic Park dagadék rendszergazdáját a filmben (és a könyvben, ami nem mellesleg sokkal jobb, mint a Spielberg-féle mozi) arra bérli fel egy konkurens dínógyártó vállalat, hogy nyúljon le egy halom őshüllő-embriót, tegye azokat egy speciálisan átalakított borotvahabos flakonba, majd adja oda az Isla Nublaron várakozó kapcsolatnak. Nedry természetesen elpuskázza a lehetőséget, ráadásul nagyon kínos, hogy még csak nem is valami nagy és brutális -szaurusz eszi meg, hanem egész apró, már-már vicces kis gyíkokból álló horda. No, a Telltale Games játéka nagyjából itt kezdődik, és azt a kérdést teszi fel, ami talán a film rajongóiban is felmerült – vajon mi történt a Barbasolos palackkal? Talán nem túlzás azt gondolni, hogy egy milliárdos cég nem hagyja annyiban a dolgot csak azért, mert a megbízottja kudarcot vallott, sőt, ha már hűtőkapszulát tettek a borotvahab alá, talán egy műholdas jeladó is elfért a dobozban. A szigetre érkező különítménynek nem is az okoz majd gondot, hogy az embriókat megtalálja, hanem hogy aztán hogy jusson ki egy darabban a szigetről – márpedig egy ilyen feladat szinte tökéletes kalandjáték-alapanyag. A Gamescomos tapasztalatok alapján a Jurassic Park a Vissza a jövőbe játékokban tapasztalt sebességet és feladványstílusokat hozza majd – lesz tárgykeresés és -kombinálás, beszélgetések, és persze pergőnek mondható akció is, szerencsére azért ez utóbbit nem túlozzák el a készítők. Megjelenés valamikor ősszel, szóval már tényleg csak néhányat kell aludni (és mi az ahhoz a hatvanöt millió évhez képest, ami a dínók kihalása, illetve ahhoz a 18 évhez, ami a film megjelenése óta telt el).

AZ L.A. NOIRE SIKERE ELLENÉRE A TEAM BONDI MÁR NEM KÉSZÍT TÖBB JÁTÉKOT: AUGUSZTUS VÉGÉN BEZÁRTA KAPUIT AZ AUSZTRÁL CÉG

Végtelen határok

A Bioshock Infinite megjelenésétől még eléggé messze vagyunk, azonban nagyon úgy fest, hogy a trilógia harmadik része jó pár méterrel feljebb helyezi az amúgy sem túl alacsonyra tett lécet. Az talán már mindenkinek világos, hogy az alcím mire utal: Inifnite, vagyis „végtelen" – Elizabeth, a fekete hajú szépség (és / vagy minden bajnak okozója) olyan erőkkel bír, amik segítségével manipulálhatja a tér-idő kontinuum szakadt szövetét, így

változtatva végtelenné a történet lehetőségeit. Az E3-as videóban már kiderült, hogy ez nem mindig pont azzal az eredménnyel jár, amit optimális esetben elvárunk (nem túl jó ötlet átnyúlni a dimenziókon úgy, hogy nem tudod, mit hozol vissza: egy doboz gyufát vagy egy mozdonyt), de tény, hogy ez az alapötlet remek lehetőségek egész sorát adja a készítők kezébe. A hír illusztrációjaként betett képek egyikén Elizabeth egy mozi előtt áll, amiben épp a Revenge of the Jedi című filmet játsszák, és ez egyértelmű utalás a párhuzamos dimenziók használatára. Már önmagában az is elég, hogy a Bioshock Infinite alapvetően 1912-ben játszódik, míg a Jedi visszatér 1983-as film, ráadásul a Revenge of the Jedi a film eredeti címe volt, amit George Lucas az utolsó pillanatban írt át The Return of the Jedi-ra – vagyis nemcsak az időben utazunk majd, de az alternatív dimenziókban is. A fennmaradó időben sem fogunk nagyon unatkozni, hiszen hegynyi méretű gépmadarak és egyéb groteszk veszélyek egész sora lesi majd azt a pillanatot, mikor kifogyunk a lőszerből...

TOP 5

MAGYARORSZÁG 08.01. – 08.07.

Battlefield: Bad Company 2

Ez már az EA vuduja, nincs olyan állása a csillagoknak, hogy a minden szempontból remek Deus Ex HR kerüljön az élre.

PCG 10.04 **93%**

Deus Ex: Human Revolution

Azért a második hely megvan. Azt tudjátok, mi van a detroiti lakás tévéje mögött? Mi? Méghogy „semmi", ugyan már...

PCG 11.09 **89%**

FIFA 11

Ebben a számban már a 2011-es FIFA 12-t is leteszteltük, az sem sikerült rosszul, ráadásul végre tényleg egy szinten van a PC-s és a konzolos változat.

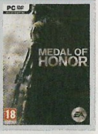
PCG 10.11 **91%**

The Sims 3

]{redencet idézném a Facebookos Simsről: „Nem tudom, milyen jelzőt találjak erre, a nevetséges és a szánalmas is túl elnézőnek tűnik..."

PCG 09.07 **88%**

Medal of Honor



Na jó, a WoW prepaid kártya megelőzte, de a lényeg, hogy az első ötből négy EA-s cím. Vajon mi történik a háttérben, a nagy kiadó letöri az árakat?

PCG 10.11 **82%**

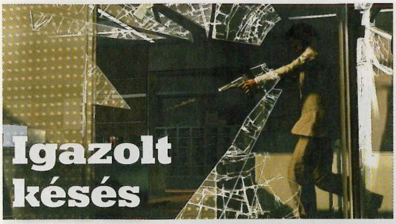
Shoot Many Robots

Tüzelj mindenre, ami mozog; robbantsd fel a vörös hordókat, szedd össze az alkatrészeket, és ami a legfontosabb: lőj szét sok robotot! Ez a hír igazából akár ennyiből is állhatna, a Demiurge Studios felügyelete és a Ubisoft bábáskodása alatt születő játék ugyanis nagyjából erről szól, és bár ez nem sok, a Beatles is 10 egyszerű akkorddal lett világsztár. A grafikailag leginkább egy indie szárnypróbálgatásra hajazó oldalnézetes-scrollozós shooterben akár három cimboránkkal is összeállhatunk, és tényleg nem lesz más dolgunk, mint szerteszét lőni mindent, ami gép. Az eddig meglehetősen ismeretlen banda nem tapasztalatlan, csak mostanáig vártak azzal, hogy saját játékba kezdjenek: korábban olyan kisebb címek készítésében vettek részt, mint a Rock Band, a Bioshock vagy a Mass Effect. Lássuk be, ennél jobb ajánlólevél nem kell ahhoz, hogy elhiggyük, képesek lesznek ritmusos shootert készíteni nekünk, ráadásul ha vetünk egy pillantást a karaktermodellekre, az is kiderül, hogy nem teljesen normális srácok ülnek a Demiurge Studios irodájában. A megjelenés egyelőre a részletesebben nem közölt 2012, és nagyon meglepődnénk, ha lenne majd dobozos változat is – persze mire találták ki a Steamet, ha nem arra, hogy olcsón vehessünk jó játékokat.

Ingyen űrszekér

A közelmúltban ingyenes lett a Champions Online, és a hírek szerint a játékot gondozó Crypticnek ez volt a legjobb ötlete az elmúlt néhány év során, hiszen meglepően sokan próbálták ki a játékot, és a mikrotranzakciós rendszernek köszönhetően a bevétel sem apadt el, sőt. Ennek fényében nem meglepő, hogy a cég másik, szintén nem túlságosan átütő sikerű MMO-ja, a Star Trek Online is F2P (free to play, azaz ingyenesen játszható) rendszerre vált a havidíjas megoldásról, legalábbis a kínai és észak-amerikai területeken mindenképp. „Nagyobb potenciál rejlik ebben a felállásban", mondta el Kevin Lau, a Cryptic vezérigazgatója, és ha valaki, hát ő biztosan nem a levegőbe beszél. Egyetlen kérdés maradt csak megválaszolatlanul: vajon mi lesz azokkal, akik jó pár száz dollárért örök belépőt váltottak maguknak a megjelenés környékén?

SOSEM TUDJUK MEG, MIT AKARTAK A SPLIT/SECOND VÉGÉN MEGJELENŐ ARCOK, BEZÁRTÁK UGYANIS A JÁTÉKOT KÉSZÍTŐ BLACK ROCK STUDIÓT

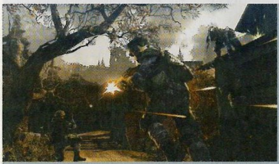


Igazolt késés

Max Payne továbbra sem sieti el a megjelenést, pedig már a fél világ várja tűkön ülve, hogy hogyan is oldja meg a Rockstar az időugrálós sztorit, ahol Max nemcsak bepöccent, bőrkabátos New York-i zsaru lesz, de fehér atlétás pisztolyhős is. A most kiadott két kép alapján két dolog biztos: egyrészt a lövedékek betörik majd az üvegfelületeket, másrészt pedig nemcsak az derül majd ki, hogy az öreg Max mekkora slamasztikába kerül, de az is, hogy a fiatalabb változat sem véletlenül cserélte le a jól fizető (ha-ha-ha) rendőri állást némi délamerikai testőrködésért. További fontos információ, hogy a korábbi pletykák hamisnak bizonyultak: bár a rémhírek alapján a Maxet korábban megszólaltató James McCaffrey nem vállalta a harmadik részt, mostanra kiderült, hogy ennek pont az ellenkezője igaz, hiszen a színész nemcsak a hangját, de a teljes mértékű motion capture-nek köszönhetően az arcát, a testét és a mozdulatait is megosztja a készítőkkel.

Vörös terror

Higgadjunk le, nem lesz történelemóra, csak kellett valami figyelemfelkeltő cím: a közelmúltban véget ért az a szavazás, ami eldöntötte, hogy nézzen ki a Mass Effect 3 női parancsnoka, és érthetetlen módon egy vörös hajú lány nyert – persze túlzó elvárás lett volna valami szöszit kihozni csak azért, hogy én örüljek. Hogy a fontosabb történésekről is beszámoljunk: túl vagyunk a Gamescomos bemutatón, és az ott látottak alapján kezdem azt gondolni, hogy Biowarenél valaki olyan vette át a fejlesztést, akinek tűzfegyver- és robotfétise van, mert a másfél perces videóban nyoma sem volt szerepjátékos elemeknek, ellenben az előbb említett két összetevőből jócskán akadt. Nincs baj a harccal, de a Mass Effect rajongóinak nagyobb része inkább a történetért és a kemény döntésekért volt oda – persze a második rész megjelenése előtt is ezen szenvedtem, aztán élveztem a játék minden (nem bányászattal elfecsérelt) pillanatát. Annak ellenére tehát, hogy ilyen mennyiségben adagolva talán irritáló picit a dühös kiáltásokkal és túlrajzolt ellenfelekkel súlyosbított előzetes, a képeket nézve megint eltűnik majd pár nap az életünkből jövő márciusban...



A Crytek nyugaton hódít

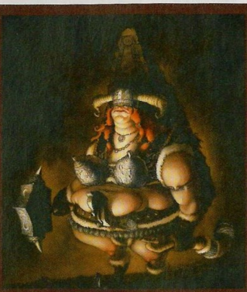
Gondolom nem sokan hallottak eddig a Warface nevű játékról, pedig olyan tulajdonságokkal bír, amik alapján már több négy oldalas cikket is össze kellett volna dobnunk róla: az online FPS-t a Crytek fejleszti, és ha egyszer megjelenik majd, a CryEngine 3-as motort használja majd, ráadásul valami futurisztikus szósszal van nyakon öntve az egész. Az egyetlen probléma, hogy a fejlesztés Szöulban folyik, és nem azért, mert ott olcsóbb, hanem mert a Warface eredetileg egy kizárólag a kelet-ázsiai piacra szánt valami. De csak eredetileg, a közelmúltban ugyanis a Crytek bejelentette, hogy megnyugodhatunk, 2012-ben mi, európaiak is beszállhatunk majd a csatába. A meglehetősen ostobácska cím ellenére érdemes lesz odafigyelni a programra, mert a durva grafika és a fejlesztőcsapattól megszokott minőség ezúttal ingyenesen elérhető rendszerben érkezik (minden valószínűség szerint persze most sem tudom majd kihagyni a „mikrotranzakció" szót a hírből). A Gamescomon látott prezentáció alapján igazi modern, kaszt alapú online lövölde lesz ez, a Modern Warfare-ektől és Battlefieldektől megszokott sebességgel, kill streakekkel, meg a többi kötelező elemmel.

Észhez tértek a németek

A játékvilággal kapcsolatos nevetséges történetek közül talán az a legismertebb, hogy Németországban a Doom című, mára klasszikussá vált shooter fiatalokra gyakorolt negatív hatását a germán cenzorok a pornóval sorolták egy szintre, és ezért csak olyan üzletekben lehetett árulni, ahová kizárólag felnőtteket engedtek be. Hogy pontosan mekkora hatása is volt ennek, illetve hogy mennyiben érvényesült a tiltott gyümölcs elve a kilencvenes évek első felében, az mára talán mindegy is, főleg annak fényében, hogy a bíróságokon mostanában szokatlanul aktív Bethesda beadványának hatására a Doom átkerült a 16 éven felülieknek fenntartott kategóriába. Az indoklás szerint a mára meglehetősen idejétmúlt grafika sokat vesztett az erejéből (bár nekem nem rémlik, hogy 18 éve vödröt tartottam volna magam mellett a gyomorforgató részletek esetére), ráadásul az érdeklődés inkább történelmi, mintsem üzleti jellegű (magyarán a kutya sem veszi meg, csak poénból). Ugyanide tartozik az a hír, hogy a Doom 2 esetében is enyhült a szigor, kivéve néhány olyan változatot, amik tartalmazzák a náci szimbólumokban dúskáló Wolfenstein 3D pályákat. Na, még 20-30 év, és ezt is átgondolják...

A TEXASI EGYETEM FELMÉRÉSE ALAPJÁN AZ ERŐSZAKOS JÁTÉKOKBAN ELHELYEZETT HIRDETÉSEK KEVÉSBÉ HATÉKONYAK AZ ÁTLAGNÁL

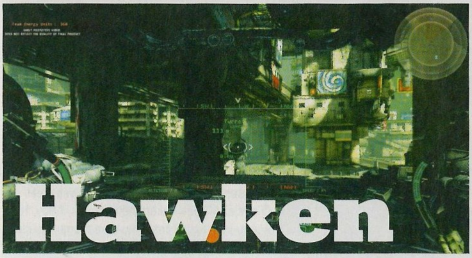
Az elmúlt időszak, de főleg az utóbbi egy év egyik legerősebb trendjét az egyre inkább teret nyerő önálló fejlesztések, szabadúszó csapatok, összefoglaló nevükön az indie-játékok jelentik, így úgy döntöttünk, hogy mostantól minden hónapban szentelünk két oldalt a legfrissebb és legfontosabb történéseknek, szakértőnk,]{redenc tolmácsolásában. Természetesen várjuk visszajelzéseiteket a levrov@pcguru.hu címen!



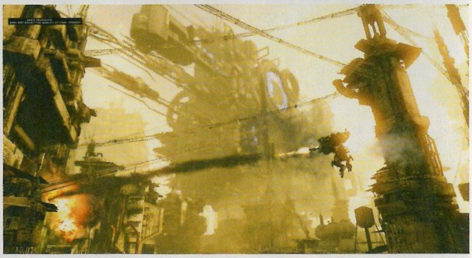
The Journey of Iesir

info **HTTP://WWW.BIGBLUECUP.COM/YABB/INDEX.PHP?TOPIC=41440.0**

Egy fiatal svéd művészember, bizonyos Daniel Thomas beleszeretett Bill Tiller munkáiba (tudjátok, Monkey Island, Vampyre Story...), és elhatározta, elkészíti saját kalandjátékát. Miután több kisebb projektben is dolgozott, felhívást tett közzé pár koncepciórajz társaságában: forgatókönyvírót keres. Így talált rá Marcus Gaiggre, és nekiálltak a munkának – hozzájuk csatlakozott a programozó Ryan Timothy, aki az ingyenes Adventure Game Studio motort ajánlotta kiindulási alapnak (erre épülnek többek között a bizonnyal sokak által ismert Ben Jordan-játékok is). A klasszikus point and click főhőse egy ifjú viking, Daniel Trondhjemsfjord, aki ősei örökébe akar lépni. Útközben csatlakozik hozzá két ifjú ember, Michael és Jack is – hármuk kalandjait követhetjük nyomon egy olyan képzeletbeli világban, mely az európai középkort idézi, ám a sztoriban keverednek a viking legendák a hetvenes évek hippimozgalmaival, japán démonokkal és „gangsta" keményfiúkkal... Az ígéretek szerint sok puzzle, minijáték, érdekes történet és bőséges humor vár ránk egy valóban meseszép környezetben, remek animációval. Megjelenési dátum még nincs, de figyelemmel követjük a projektet. (képek: http://danielthomas-artportfolio.blogspot.com/)



Hawken



info **HTTP://WWW.HAWKENGAME.COM**

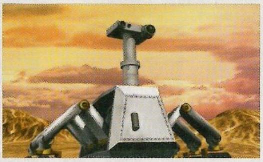
Mechás játékból nincs sok, főleg PC-n nem, az egy éve megjelent Front Mission Evolved a fél fogunkra sem volt elég, a MechWarrior rebootnak pedig egyelőre se híre, se hamva. Nos, ezt az áldatlan állapotot elégelte meg a független Adhesive Games, akik első játékukkal elég merészet álmodtak – ám amikor az első képek megjelentek a Hawken című projektről, az indie-szféra egy emberként horkant fel. Nos, azóta már mozgás közben is láttuk a cuccot, és kiderült, az emlegetett felvételek nem ügyes Photoshop-munkálmányok (pedig sokan azt hitték): az Unreal-motorra épített játék valóban brutálisan néz ki. A kolonizált, kizsákmányolt és kipusztult bolygón játszódó belső nézetű multiplayeres őrjöngés igazi adrenalin- és tesztoszteronbombának ígérkezik, amelyben DM és TDM, illetve más csapat alapú, egyedi mókák várnak ránk. Természetesen megjelenési dátum még nincs, mint ahogy a platformok is képlékenyek, de a srácok szeretnék a nagy hármasfogatot (Xbox, PS3, PC) becélozni. Olaj-, lőpor- és sikerszag a levegőben!

MEGJELENT A 250 000 DOLLÁR ÖSSZDÍJAZÁSÚ INDIE GAME CHALLENGE KIÍRÁSA, ÍGY ÚJABB JÁTÉK LÉPHET A COGS ÉS A LIMBO ÖRÖKÉBE...

Spirits

info **HTTP://WWW.SPACESOFPLAY.COM/SPIRITS/**

Tavaly jelent meg iOS platformokra ez a játék, amely a klasszikus Lemmings mechanizmusára épül, vizualitásában viszont a Limbo nyomdokaiban jár – nem csoda, hogy számos indie-verseny díját söpörte be, és az AppStore egyik népszerű alkalmazása lett. A Spirits főhősei, ahogy a cím is sugallja, apró, medúzaszerű lelkek, akik közül meghatározott számú figurát a rendelkezésre álló négy akció (szél feltámasztása vagy blokkolása, alagút ásása, híd építése) segítségével ki kell juttatnunk az adott pályáról. Aki ismeri a „múzsát", tudja, hogy ez csak leírva hangzik ilyen egyszerűen, magasabb szinteken már igencsak nagy fejtörést és gyors gondolkodást, no meg fürge ujjakat igényel a cél elérése. És hogy miért írok minderről? Nos, a GDC-n a fejlesztő Spaces of Play bemutatta a készülő PC/Mac verziót, amely nemcsak egyszerű port, hiszen támogatja a magasabb felbontásokat, és persze az érintőképernyős irányítást is átírták egérre. Megjelenés valamikor 2011 végén, 2012 elején, érdemes figyelni rá! (képek: http://www.creativeapplications.net/games/spirits-ipad-iphone-games-preview/)



Extrasolar

info **HTTP://WWW.EXORESEARCH.COM/**

A Cogs nevű zseniális és csodaszép puzzle alkotói úgy tűnik, nem félnek a változásoktól, hiszen következő játékuk teljesen új útra lép. A böngészőben futtatható Extrasolar játékosai egy képzeletbeli kutatóintézet megbízásából a távoli Epsilon Eridani e bolygót próbálják feltérképezni, apró robotokat irányítva. A fejlesztő Lazy 8 ígérete szerint minden egyes felfedező személyre szabott élményhez jut, főleg, hogy a planéta más-más területén tevékenykedik. A bolygó eközben szép lassan felfedi titkait, amelyek lesznek olyan izgalmasak, hogy hosszú időre lekössék a bátor pionírokat. Rob Jagnow vezető tervező elmondta: az Extrasolar nem is annyira játék, mint inkább „interaktív, elbeszélő élmény" egy idegen környezetben, amely a felfedezés örömét kínálja, miközben körbeleng minket az ismeretlentől való félelem. A hivatalos weboldalon már lehet jelentkezni az expedícióra, ami valószínűleg egy bétateszt formájában fog elindulni.

A Rebel Play „csak" a lelkedet kéri!

info **HTTP://WWW.REBELPLAY.COM**

Ne tessék megijedni a címtől, pusztán egy új üzleti modellről van szó, amely sokat kínál ugyan a fejlesztőknek, ám sokat is kér cserébe: gyermeküket... Két korábbi Sony-alkalmazott, Leo Cubbin és Phil Gaskell hozta létre a Rebel Play nevű firmát jó pár befektető, köztük az angol filmforgalmazó Optimum Releasing támogatásával. Az ajánlatuk egyszerű: ha valaki tető alá akar hozni egy játékot, ők a költségek 100%-át fedezik, szükség szerint bevonva külsős cégeket (animációs brigádok, tesztelők), segítenek a marketingben, és persze ők is adják ki a játékot – aminek a jogai aztán az ő tulajdonukba kerülnek. Természetesen a készítő jogdíjat kap minden egyes eladott példány után, ám ha folytatást akar, vagy akár egy bögrét, amin a játék hőse látható, arról már tárgyalnia kell a vállalattal. Kemény feltételek, de ez egy kemény világ...

A Playdead ismét „független"

info **HTTP://WWW.TERRARIA.ORG**

A világ legnagyobb közhelye, hogy a fejlesztők élete nem csupán játék és mese. Amíg egy ötletből késztermék lesz, rengeteg időre és pénzre van szükség, amit valahonnan elő kell teremteni. Sokan a mindennapos robotból kitermelt pénzt ölik álmaikba, mások kölcsönöket vesznek fel – hasonló okokból jöttek létre az „inkubátorportálok" is, mint a korábban bemutatott Kickstarter és 8bit-funding, illetve ezért alakult meg a Rebel Play is (lásd másik hírünket). Amikor jó pár éve két dán srác, Dino Patti és Arnt Jensen nekiállt egy kis platformcím fejlesztésének, csupán saját tőkéjükre és az államtól elnyert pályázati pénzre számíthattak, ám projektjuk lassan kinőtte a kereteket, így kénytelenek voltak befektetők után nézni. A korábban ingyenes PC-s játéknak indult Limbo így lett teljes árú konzolos cím – és az XBLA egyik legnagyobb kasszasikere. Nos, a sikernek, az Xboxos, PSN-es és steames eladásoknak hála az időközben Playdead névre keresztelt stúdió augusztus végén visszavásárolta részvényeit a befektetőktől, így ismét a maguk uraivá váltak, és végre teljes mellbedobással koncentrálhatnak új játékukra. Utóbbiról egyébként csak annyit tudni, hogy a Limbónál sokkal ambiciózusabb cucc lesz, a multiplatformos Unity motorra épül, és a fejlesztés minimum három és fél évet vesz igénybe – hiába (hogy egy újabb közhellyel éljek), a jó munkához idő kell...

MÁR KAPHATÓ A STEAMEN A ZENO CLASH ALKOTÓINAK ÚJ JÁTÉKA, A ROCK OF AGES CÍMŰ AKCIÓ-STRATÉGIA, 8 EURÓS ÁRON.

BATTLEFIELD 3™

[ÍRTA CHRIS] MÁR CSAK PÁR HOSSZÚ NAP VAN HÁTRA A BATTLEFIELD 3 OKTÓBER 25-I MEGJELENÉSÉIG, EZÉRT ÚGY DÖNTÖTTÜNK, ÚJABB CIKKEL JELENTKEZÜNK A TÉMÁBAN, AMINEK KERETEIN BELÜL ÖSSZEFOGLALJUK, MIT TUDTUNK MEG FEBRUÁRI STOCKHOLMI LÁTOGATÁSUNK ÓTA. BÁR A BÉTATESZT MÁR VALÓSZÍNŰLEG MOSTANRA ELINDULT, REMÉLJÜK, TUDUNK HASZNOS INFORMÁCIÓKKAL SZOLGÁLNI!

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA DICE

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 10. 28.

STÍLUSMINTA

Battlefield 2
2005 (EA)

Battlefield: Bad Company 2
2009 (EA)

Nem tudjuk, ti hogy vagytok vele, de a szerkesztőségben az idei év legjobban várt játéka kétségkívül a Battlefield 3. Jöhet itt Skyrim, Mass Effect 3-4, vagy akár hurrikán, nincs még egy olyan képanyag, információmorzsa vagy videó, ami annyira beindítana minket, mint a Battlefield 3 esetében. Februári gyárlátogatásunk óta, amit a játék fejlesztőinél töltöttünk, sok mindenre fény derült a játékkal kapcsolatban, sőt, lezajlott egy alfateszt fázis, valamint megkezdődött a béta, amit minden szerencsés már javában nyüstöl. Szerencsénkre sikerült részt vennünk az első tesztperiódusban, és összegyűjtöttünk minden olyan információt, amire fény derült az elmúlt hónapokban. Lássuk ezeket!

GROUND ZERO

A Battlefield 3 legérdekesebb oldala minden bizonnyal a multi lesz, de persze hihetetlenül nagy energiát fektetnek az egyszemélyes módba, azaz a kampányba is. Párizstól Teheránig küzdhetünk a békéért, és erről Karl Troedsson, a DICE egyik munkatársa így beszél: „Természetesen több emberrel szeretnénk megismertetni a Battlefield franchise-t. Sokan nem akarnak azonnal belevágni a multiba. Meg akarják tapasztalni a Battlefield-érzést, mielőtt úgy döntenek, kipróbálják a játékot multiban is". Hozzátette: „Valószínűleg a hardcore játékosokat ez a rész kevésbé érdekli majd. Talán bele sem kóstolnak a kampányba. De szeretnénk több embert rávenni arra, hogy megismerkedjenek a Battlefield világával" – és erre remek alkalom lesz a kampány.

Megtudtuk, hogy a Bad Company 2-vel ellentétben jóval nagyobb hangsúlyt fektetnek a szkriptelt jelenetekre, melyek hatásos képsorok és események segítségével teljesen odaszegezik majd a játékosokat a képernyő elé. Közel 10 órás végigjátszásra számíthatunk, aminek egyetlen percében sem lanyhul a hangulat. Olyan élményben lesz részünk, amelyhez foghatót még nem tapasztaltunk háborús FPS esetében.

EGYMÁSÉRT EGY-MÁSÉRT

Az ultaerős egyszemélyes mód mellett nemcsak kompetitív többszereplős, hanem egy jól felépített kooperatív játékmód is bemutatkozott az elmúlt hónapok alatt. Kölnben, az idei Gamescomon lehetőségünk volt bepillantani a játék eme részébe is, amelyben a kétfős csapat egy informátort kísér ki az ellenséges területről. Bár ez a játékmód nem tartalmazott semmi olyat, amit máshol – akár évekkel ezelőtt – ne láttunk volna, már első ránézésre magával ragadta a közönséget.

Másnap Tommy Rydling megosztott pár érdekességet a látottakkal kapcsolatban. Elmondta, hogy bár a demóban eléggé közel voltak egymáshoz a játékosok, sok esetben teljesen más koncepcióval álltak hozzá a kooperatív térképek megalkotásához. Az egyik pályán például társunk egy helikopter gépágyúja mögül nyújtott fedezéket nekünk, miközben egy bombát próbáltunk hatástalanítani a földön. Felelősek leszünk a másik életéért, fontos, hogy mindig tudjuk, merre jár a társunk. Bár képesek lehetünk feléleszteni elesett bajtársunkat, ha mindketten földre kerülünk, kezdhetjük elölről az egész küldetést.

Rydling azt is elárulta, hogy annak ellenére, hogy a kooperatív mód ugyanazokon a pályákon fut majd, mint a kampány, véletlenszerű események fogják érdekessé és többször

Mindegy, hogy a földön vagy a levegőben harcolsz, a bajtársak segítenek

újrajátszhatóvá tenni azt, nem beszélve arról, hogy a végigjátszás esetén olyan felszereléseket nyithatunk majd meg, melyeket a kompetitív módban is magunkra aggathatunk. „Lesz pár fegyver, amit kibonthatunk a coop alatt, s amiket használhatunk majd a multiban is", mondta Rydling.

MINDENT EGY HELYEN

Különféle statisztikáit előszeretettel dörzsöli minden játékos a másik orra alá, hadd tudja meg a világ, mekkora királyok is vagyunk a Battlefield 3-ban. Ebben nyújt majd hathatós segítséget a Battlelog rendszer, ami a játék mögött dolgozza fel elért eredményeinket. Első ránézésre egyszerű rendszernek tűnt, de megtudtuk, hogy nem szimpla ponttáblát kapunk.

„Változik a módszer, hogyan kommunikálnak, játszanak, versenyeznek és osztanak meg tartalmakat egymással a játékosok", mondta Fredrik Loving, a játék egyik producere. PC-ről vagy akár mobilról is használhatjuk a Battlelogot, bárhonnan megtudhatjuk, hogy este melyik fegyvereket szeretnénk majd kibontani, s mit kell elérnünk majd ehhez. Beszélgethetünk barátainkkal, képeket oszthatunk meg egymással – az egész úgy néz ki, mintha egy Facebook oldalt néznénk.

Speciális öltözet, speciális küldetések esetére

ARRA IS FIGYELTEK, HOGY MINDIG LEBEGJEN ELŐTTÜNK ELÉRHETŐ CÉL

JUTALOMSÜTIK

Az alfateszt során nemcsak a játékmechanikát csodálhattuk meg, hanem a többszereplős mód jutalmazási, azaz pontrendszerét is. Túl sok minden nem változott a Bad Company 2-höz képest, nagyjából tudjuk, milyen megmozdulásainkért jutalmaz majd minket a játék. A pontértékek persze sokat változtak, illetve bekerült pár érdekesség a rendszerbe. 50 helyett például 100 pontot kapunk egy gyilkolásért, de ha közelharcban, késsel sikerül elintéznünk valakit, az 300 pontot ér. Bár jóval nehezebben kivitelezhető egy ilyen támadás, mint például a Call of Duty esetében (ahol kb. 0.2 másodperc alatt kész a frag), ennek jutalma érezhetően nagyobb, nem beszélve az így begyűjthető dögcédulákról sem.

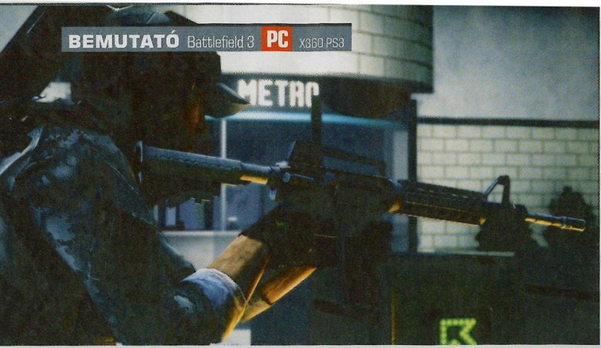
Külön érdekesség, hogy saját dögcéduláinkat is teljesen egyedivé varázsolhatjuk majd a játékban, amit elért eredményeink alapján különféle feliratokkal díszíthetünk. Rágravírozhatjuk a sikeres újraélesztéseink számát, vagy azt, hogy hány páncélos megsemmisítéséért vagyunk felelősek.

A Bad Company 2 legnagyobb hibája talán az volt, hogy nagyjából a 25. szintet elérve már nem maradt kibontható felszerelés vagy extra, amiért érdemes volt küzdeni. A Battlefield 3 esetében nagyon odafigyeltek erre, a készítők gondoskodtak arról, hogy akár egy éven keresztül is mindig lebegjen valami elérhető cél a szemünk előtt. És hogy mennyire komolyan gondolták ezt, mi sem példázza jobban, mint hogy közel tízszer annyi kibontható tárgy, irányzék, festés, járműfejlesztés vár majd minket a programban, illetve számtalan különféle plecsnit és kitüntetést is bezsebelhetünk a mérkőzések során, és még azután is bőven marad miért küzdenünk, ha elértük a ranglétra legtetejét.

A CSŐ JOBBIK VÉGÉN

Az elmúlt hónapok legforróbb témáját mindenképpen a használható fegyverek jelentették. „Mennyi lesz a játékban? Milyen fegyverek lesznek? Miket tehetek majd rájuk?" – augusztusban aztán mindenről lehullt a lepel. Több mint 50 fegyver lesz a Battlefield 3-ban, de ezek mindegyikét gazdagon változtatgathatjuk oly módon, ahogy a harci helyzet, vagy az adott szituáció megköveteli.

Minden fegyver három kiegészítő foglalattal rendelkezik, melyekre a már előzőleg megnyitott kiegészítéseinket pakolhatjuk fel. Ezeket a feloldásokat úgy érhetjük el, ha az adott fegyverrel elérünk egy bizonyos teljesítményt, tehát hasonlóképp, mint a Call of Duty esetében. Minél több időt töltünk el az adott mordály használatával, annál több extrát pakolhatunk fel rá a későbbiekben. Egy karabélyt elláthatunk négyszeres nagyítást biztosító ACOG-irányzékkal, valamint bipoddal a támaszték érdekében, ami ideálissá teszi arra, hogy fedezőtüzet biztosítsunk vele társaink számára. De ugyanerre a karabélyra tehetünk hangtompítót, holografikus irányzékot és függőleges markolatot, amivel kisebb, zárt területeken könnyebben boldogulunk. A különféle gránátvetők, irányzékok és kiegészítések tömkelege mellett a lézeres célrásegítő, valamit az elemlámpa mozgatta meg leginkább a fantáziánkat, melyekkel ideiglenesen elvakíthatjuk ellenfeleinket.



ISMERŐS VÁLTOZÁSOK

Sokáig kérdéses volt a többszereplős módban választható karakterosztályok szerepe is. Az új rendszer sokakból váltott ki döbbenetet, hiszen egy csapásra megváltoztatták a Bad Company 2-ben bevált módszert, s a Battlefield 2-höz képest pedig szinte mindent fenekestül felforgattak.

Négy karakterosztály található a Battlefield 3-ban, nevezetesen az assault, az engineer, a support és a recon. A lövészek (assault) ezúttal is a sarokkövei minden csatának, ők lesznek azok, akik a frontvonal elejét igyekeznek majd előrébb tolni minden egyes mérkőzés alkalmával. Velük kapcsolatban a legfontosabb újítás az, hogy képesek elesett bajtársaikat visszahozni a játékba, azaz náluk lesz a híres-neves defibrillátor, valamint gyógyító csomagokat is rakhatnak a pályára.
Az engineer kaszt szinte semmit sem változott, főbb feladatköre ezúttal is a járművek semlegesítése vagy javítása lesz. Egyedüli említésre érdemes változás velük kapcsolatban csak annyi, hogy nemcsak kisebb géppisztolyokkal, hanem karabélyokkal is felvértezhetjük őket.

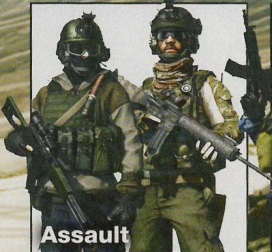
Természetesen a support is visszatér a játékba, mely nevéhez méltón támogató szerepet tölt be a játékban. Csakis ők képesek könnyű géppuskák használatára, hatalmas tűzerőt tudhatnak így maguknak. „Szerettük volna, ha ez a kaszt különbözik a többitől, hogy ne csak úgy érezzük, hogy egy sima lövésszel játszunk", mondta Alan Kertz, a DICE egyik tervezője. Ehhez pedig egy teljesen új játékmechanikai módszert építettek a Battlefield 3-ba, amely fedező tűz néven vált ismertté. Minden alkalommal, ha rálövünk valakire a többszereplős mérkőzések során, de az illető jól beásta magát valami mögé, s nem találjuk el, nyomást gyakorlunk rá. Ennek hatására a célszemély látása elhomályosodik, a záporozó lövedékek érezhetően kellemetlenné teszik a tűz alá vett játékosok életét. Amennyiben sikerül társainknak végezni az így földhöz ragasztott játékossal, akkor ezért jutalompontban is részesülhetünk, s ebben jut fontos szerep a support karakterek számára. Felszerelésük közül eltűnnek az életmentő csomagok, viszont megjelenik a lőszeres láda, amelyből társaink majd lőszerutánpótlást vételezhetnek maguknak.

Végezetül pedig ott a recon, akit lehet szeretni vagy utálni, minden esetre ő lesz a Battlefield 3 orvlövésze, aki a messzi távolból próbálja meg ritkítani az ellenfelet. „Az akartuk, hogy a mesterlövészek ne csak magányos farkasok legyenek a Battlefield 3-ban, hanem váljanak a csapat részeseivé, még akkor is, ha egy hegy tetején fészkelik be magukat", mondta Alan Kertz a recon osztállyal kapcsolatban. A Bad Company 2-ben megismert spotting rendszer (tehát amivel megjelölhetünk célpontokat a csapat számára) itt is fontos szerepet játszik, és ebben továbbra is a felderítőkre kell hagyatkoznunk. „Az ő dolguk lesz, hogy a csapatot információval lássák el, amihez rengeteg hasznos kütyüt biztosítunk majd a számukra", folytatta Kertz, s ígéretet tett arra nézve, hogy ezekből is felfednek párat a megjelenés előtt.

A fény-árnyék hatás jó kihasználásától lesz igazán különleges a játék

AZ ÚJ RENDSZER DÖBBENETET VÁLTOTT KI, MINDENT FELFORGATTAK, FENEKESTÜL

A többszereplős játékmódok közül valószínűleg ezúttal is a rush és a conquest módok lesznek azok, amelyekben a legtöbb időt töltik majd a játékosok. Ezek a játékmódok PC-n egyszerre 64 főnek biztosítanak szórakozást, de a konzoltulajdonosok sajnos kénytelenek lesznek beérni a 24 fős létszámmal – a hardver korlátai miatt. Minden mérkőzést webes felületről indíthatunk el, tehát a játék nem tartalmaz beépített szerverkeresőt, ami miatt elég nagy felháborodás volt a Kölnben



Assault

A Battlefield 3 négy játszható karakterosztályából a legnépszerűbb most is az assault lesz, legalábbis az előzetes felmérések alapján. A lövészek nemcsak a gerincét képzik egy-egy csapatnak, de most már defibrillátoruk segítségével képesek visszahozni az életbe elesett bajtársaikat is, valamint életerőtöltő csomagokat elhelyezni a pályán.

Engineer

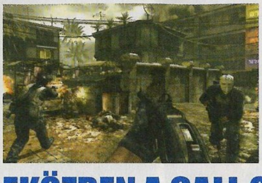
A mérnökök, vagy más néven utászok feladata ez alkalommal is a járművek körül forog. Különféle vállról indítható rakétákkal alaposan odapörkölhetnek az ellenség alá, ők az egyedüliek, akik képesek útját állni a veszélyes páncélosoknak. Bár a járművek bizonyos szinten önjavítóak, komolyabb sérüléseket csakis velük javíthatunk meg.

Support

A könnyű gépfegyverek egyedüli urai, akik hatalmas tűzerővel felvértezve sosem bajlódnak azzal, ha kifogy a tárból a lőszer. A támogatók már nem felcserként dolgoznak a Battlefield 3 harcmezein, hanem a lőszerutánpótlást biztosítják, valamint fedező tüzet nyújthatnak társaik számára, amitől az ellenfél bizonyosan maga alá piszkít.

Recon

Sokan újra megpróbálkoznak majd a mesterlövész szereppel, hiszen a Battlefield 3-ban már nemcsak guggolni, de hasalni is lehet. A messze távolból távcsöveiknek köszönhetően alaposan beláthatják a terepet, s fontos felderítőmunkát végezhetnek csapatuk számára. Csak arra vigyázzunk, hogy ha reconnal becélzunk valakit, becsillanhat a fegyverünk!



EKÖZBEN A CALL OF DUTY HÁZA TÁJÁN...

Az elmúlt pár évben a Call of Duty-széria kényelmesen uralta az FPS-piacot. Relatíve kevés újítással rekord mennyiségű bevételt és remek értékeléseket zsebelt be, ennek a nyugalomnak azonban már vége – jön a Battlefield 3.

De úgy tűnik, nem kell félteni az Activision fejőstehenét, hiszen a tömeges távozások ellenére egészen biztosan maradtak még tehetséges emberek a stúdióban, arról nem is beszélve, hogy a munkálatokba besegít az újonc Sledgehammer Games, sőt még a Raven Software is beszállt. Szeptember elején bemutatták a Modern Warfare 3 felújított többszereplős játékmódját, amelynek keretein belül rengeteg érdekességre derült fény. Megtudhattuk, hogy a kill-streak rendszer hatalmas változáson megy át, s külön csoportokba sorolják majd azokat (assault, support, specialist), melyek mindegyike más és más extrák bevetésére ad lehetőséget, valamint a fegyverek terén bevezetésre kerül a Weapon Proficiencies. Ez utóbbi segítségével finomhangolhatjuk fegyvereinket, javíthatunk pontosságukon, tűzgyorsaságukon vagy kezelhetőségükön. Új játékmódok is helyet kapnak majd a játékban, nevezetesen a Kill Confirmed, amelyben nem elég majd megölni a játékosokat, de be is kell gyűjteni a trófeáikat.

A közeli képeken látszik igazán, hogy a karaktermodellekre is odafigyelt a DICE

Csúcstechnika minden szempontból – a legjobb tank a legjobb FPS-ben

megrendezett kiállítás után. Tetézte az indulatokat az is, hogy a team deathmatch módban szórakozni vágyók becsapva érezték magukat az után, hogy kiderült: ebben a játékmódban PC-n is legfeljebb 24 játékos küzdhet egymással. Valamilyen szinten érthető a felháborodás, de ne felejtsük el, hogy a konkurencia még a 16 fős játékmódjával is milyen élvezetes virtuális háborút biztosított számunkra az elmúlt évek során.

JET-LAG

Sokáig csend volt a DICE háza táján a járművekkel kapcsolatban, főleg a sokak által hiányolt vadászgépekről nem tudtunk semmit – egészen az augusztusi Caspian Border videó megérkezéséig. A Battlefield 3-ban több mint 20 különféle jármű kap helyet, melyeket 12 kategóriába sorol a program. Vezethetünk páncélozott csapatszállítót, harckocsit, tankot, felderítő és támadó helikoptereket, valamint bombázó és vadászrepülőgépeket. Hasonlóképp a fegyverekhez, a kismillió különféle kibontható extrának köszönhetően ezeket a járműveket is saját igényeink szerint alakíthatjuk. A közel 80 különféle jármű-kiegészítőt itt is három foglalatba pattinthatjuk, melyek az adott jármű használatával nyílnak meg előttünk. Ezeknek a kiegészítéseknek hála felkészíthetjük vadászgépünket légi harcra, vagy dönthetünk úgy, hogy rakétákkal pakoljuk meg azt, amivel a földön lévő ellenséges páncélosokat boríthatjuk lángba. Felszerelhetjük gépünket rakétaelhárító csalival, vagy vihetünk magunkkal poroltót, amivel a fedélzeti tüzet olthatjuk el.

A szárazföldi járművek mechanikája is sokat változott, aminek köszönhetően a játékosok kevésbé lesznek rászorulva az engineer kaszt által biztosított javításokra. Járműveink kisebb találat esetén maguktól megjavulnak, amennyiben nem kapunk új találatot, de komolyabb sérülések esetén már csak egy mérnökben bízhat a játékos. Külön érdekesség, hogy mozgásképtelenné is tehetünk egy adott járművet, de persze az még olyankor is veszélyes marad, hiszen fegyverrendszere egészen az utolsó pillanatig működőképes lesz.

CIVIL A PÁLYÁN

Talán nem is lesz olyan jó, mint amilyenre számítunk. Talán az egész egy nagy átverés része, a videók, a képek, minden csak kamu, mi pedig majd felébredünk, hogy de szép álom is volt az egész. De persze az is lehet, hogy idén ősszel elkészül minden idők legjobb akciójátéka, aminek minden porcikája tökéletes, amibe képtelenek leszünk belekötni, s ami megváltoztatja majd azt a képet, amit a stílusról eddig tudtunk. Mi ez utóbbira szavazunk, a kérdés már csak az, hogyan leszünk képesek túlélni addig.

www.pcguru.hu/977

» Nincs már sok a megjelenésig, és nagyon úgy tűnik, hogy a DICE megint nem rontja el. Van egy-két gyanús apróság, de ezekről majd a tesztben mondunk ítéletet.

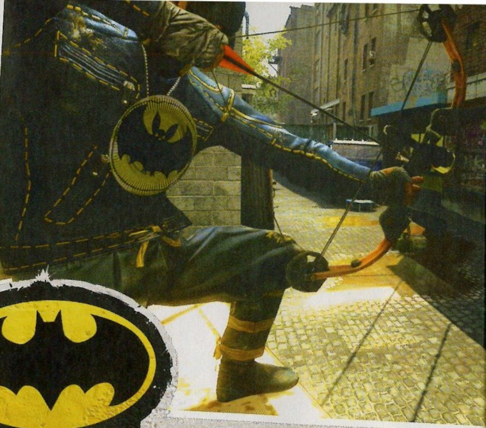
»CHRIS

PRO

Tökéletes grafika, jól eltalált játékmeneti újítások, és sugárhajtású gépek!

KONTRA

A gépigény lehet picit erős, no meg várjuk ki, milyen lesz az Origin rendszerén keresztül játszani...



GOTHAM CITY IMPOSTORS

[ÍRTA BATE]

A Rocksteady két évvel ezelőtt bebizonyította, hogy a Batman-franchise nemcsak a mozikban lehet sikeres, de a játékvilágban is és a Warner igyekszik is meglovagolni a Denevér körüli hullámokat. Most például egy teljesen elmebeteg, csakis online játszható FPS képében...

Batman sokáig csak a képregények világában volt jól csengő név, s habár mind a játékvilágban, mind a mozikban voltak kifejezetten jó pillanatai, a filmek terén egészen a Christopher Nolan-korszakig (Batman Begins, The Dark Knight), a játékoknál pedig a Rocksteady 2009-es nagyágyújáig (Batman: Arkham Asylum) kellett várni az igazi áttörésre. Ezeknek az alkotásoknak köszönhetően manapság a Sötét Lovag már igen jól csengő márkanév a képregényeken túl is, így nem csoda, hogy az adaptálási jogokat birtokló Warner Bros. igyekszik minél hatékonyabban megfejni az aranytojást tojó tyúkot.

Igen ám, de mit lehet kezdeni egy olyan hőssel, akinek éppen most jelenik majd meg új játéka Batman: Arkham City néven? A megoldás kézenfekvő: készíteni kell egy másik programot, csak a bejáratott címtől homlokegyenest eltérő, de a játékosok körében mégis népszerű műfajban. S mi az, amiből manapság mindennél többet lehet eladni? Az online játszható FPS-ekből. Az ötlet mondjuk nem rossz, de akad itt két aprócska probléma: egyrészt Batman sosem venne lőfegyvert a kezébe, másrészt ha készítesz egy játékot, amiben Batmannel lehet lenni, akkor ott mindenki Batmannel szeretne lenni, és annak nincs sok értelme, ha egy tucat Sötét Lovag kergeti egymást a képernyőn. Ezeket a hátulütőket figyelembe véve azt hihetnénk, hogy innentől lőttek a projektnek, azonban a Monolith Studiosnál mégis találtak „gyógyírt" mindkét problémára.

IMPOSZTOROK, GYÜLEKEZŐ!

A megoldás érdekes, ugyanis kapunk egy olyan játékot, amely Batman világában (konkrétan Gotham Cityben) játszódik, csak éppen a köpenyes igazságosztóval nem játszhatunk benne. Választhatunk viszont imposztorokat, akik mindenféle szedett-vedett denevérgúnyákban kelnek birokra a Jokert imitáló rivális csapattal, méghozzá first person nézetben, mókás, leginkább a rajzfilmekre hajazó látvány kíséretében. Ha minderről hirtelen a Team Fortress ugrana be nektek, akkor nem jártok messze az igazságtól, hiszen a Gotham City Impostors éppen az ott látottakat igyekszik átültetni denevéres környezetbe. A játékba lépve csatlakozhatunk a Team Bats, avagy – ízlés szerint – a Team Jokerz bandához, aztán kezdetét veszi a csetepaté, amely az alapszituból kiindulva egy igen szórakoztató egyveleget fog biztosítani a csapat alapú online küzdelmek szerelmeseinek.

NE VEDD TÚL KOMOLYAN

Azt, hogy a játék mennyire veszi komolyan magát, már a karakterválasztó képernyőn érezni fogjuk. Mielőtt harcba indulnánk, testre szabhatjuk a karakterünket, méghozzá egy meglehetősen részletes szerkesztőben, ahol egyrészt beállíthatjuk a testalkatunkat (cingártól az egészen kövérig), a ruházatunkat, a maszkunkat, sőt, még a felszerelésünket és a fegyvereinket is egyediesíthetjük, arról nem is beszélve, hogy mindenki létrehozhat magának egy „kártyát", amit azok az ellenfelek fognak látni, akiket sikerül egy-két lövéssel kigolyóznunk a játékból. Két egyforma karakterrel szinte biztos, hogy nem fogunk találkozni a meccsek során, és ezt most nemcsak a külsőségekre értjük, hanem a felszerelésre is, ugyanis mindenki egy elsődleges és egy másodlagos fegyverrel, egy kiegészítővel (bomba, balta, bumeráng) és egy kütyüvel (szigonypisztoly, füstbomba, görkorcsolya) indul majd harcba, és ezek mindegyike személyre szabható lesz. Ha tehát te egy

ADATOK

KIADÓ
Warner Bros. Interactive Entertainment

FEJLESZTŐ
Monolith

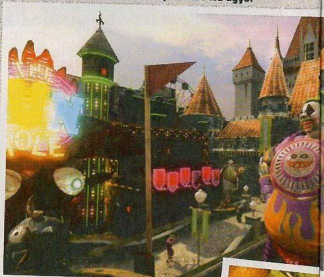
MŰFAJ
online FPS

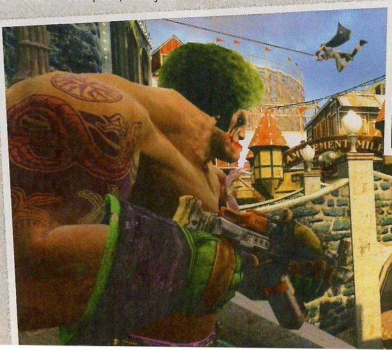
MEGJELENÉS
2012 Q1

STÍLUSMINTA

Team Fortress 2
2007 (EA/VALVE)

Ugye mindig is arra vágytál, hogy beöltözhess dagadt Jokernek, cuki zöld copfokkal? Na ugye!





Batmannek lenni menő dolog, azonban nem mindenkinek van annyi kitartása és pénze, hogy normálisan össze is tudja hozni a titkos alteregót. Ha nem rendelkezel Bruce Wayne vagyonával és kvalitásaival, akkor be kell érned a skót szoknyával és a felcímkézett izompólóval.

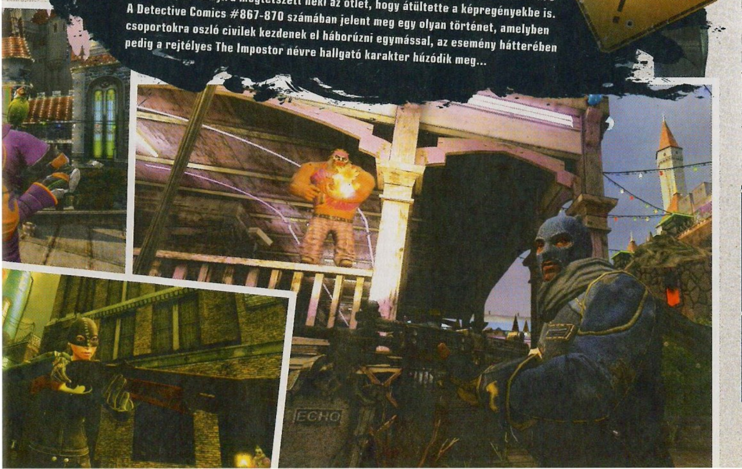
dagi, görkorcsolyán közlekedő, és molotov koktélt szóró fegyverrel operáló Batman-utánzat szeretnél lenni, akkor most itt lesz a lehetőség, hogy abszolút kiéld magad.

MÓKA, KACAGÁS

Persze mit sem ér a mókás grafika, és a cicomázható karakterek sora, ha maga a küzdelem unalomba fullad – szerencsére a Gotham City Impostors esetében a jelek szerint erre nem sok esély lesz. Maga a játékmenet egyszerre lesz klasszikus és elborult, ugyanis a játékmódok között ugyanúgy megtalálható lesz a hagyományos Team Deathmatch, mint a Capture the Flag speciális változata, ahol nevetőgázt tartalmazó hordókat kell még az ellenfelek előtt megszerezni. Habár az elérhető módozatok teljes listáját még homály fedi, azért az már most látszik, hogy a fejlesztőknek nem kellett a szomszédba menni egy kis őrültségért. Ezt bizonyítja a Psychological Warfare feladat, ahol első körben az lesz a dolgunk, hogy megszerezzük egy elemet az agymosó géphez. Ha sikerrel járunk, akkor az elemet a bázisunkra kell vinni, viszont azonnal fel kell készülnünk az ellenfelek támadására is, hiszen a szerzeményünk nyomot hagy a padlón, és elvezeti a riválisainkat a központunkba. Viszont ha sikerül is az elemet a helyére tennünk, még egyáltalán nem vagyunk biztonságban, ugyanis legalább harminc másodpercig meg kell védenünk a bázist a támadásoktól, és ha ez sikerül, csak akkor tudjuk bekapcsolni a pályán lévő agymosó gépet, ami a csapattársainknak biztató üzenetet fog sugározni, míg az ellenfeleink tudatmódosításon esnek át, ami annyit tesz, hogy ideiglenesen elvesztik a fegyvereiket. Szóval lesz itt kavarás bőven, nem kell attól félnünk, hogy ugyanazokat a köröket fogjuk futni, mint a többi online lövölde esetében. Merjük ezt állítani azért, mert arról még nem is beszéltünk, hogy nemcsak a karakterek és a játékmódok lesznek egyediek, de a pályák is. Nem szimpla arénákat kell elképzelni, hanem olyan területeket, amelyek bőven el lesznek látva trambulinokkal, a pályát átszelő kötelekkel, illetve olyan rámpákkal, amikre ha görkorcsolyával ráhajtunk, akkor jócskán fel tudjuk turbózni a száguldásunkat, ez pedig nemcsak kiváló taktika lehet a többiek ellen, de kétségtelenül remek móka a játékos számára is. Az egyébként már most látszik, hogy az alkotók egyértelműen a pörgős, akciódús, váratlan helyzetekkel és megoldásokkal telezsúfolt játékmenetre mentek rá, és ha sikerül jól optimalizálniuk a játékot, akkor szinte biztos, hogy a program meg fogja találni a maga könnyed szórakozásra vágyó közönségét.

INNEN JÖTT AZ IHLET...

Ahhoz, hogy a Gotham City Impostors elkészülhessen, természetesen a DC Comics engedélyét is el kellett kérni. A játékot a kiadó egyik első embere, Jim Lee szemrevételezte, és annyira megtetszett neki az ötlet, hogy átültette a képregényekbe is. A Detective Comics #867-870 számában jelent meg egy olyan történet, amelyben csoportokra oszló civilek kezdenek el háborúzni egymással, az esemény hátterében pedig a rejtélyes The Impostor névre hallgató karakter húzódik meg...

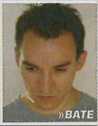


JÓÁRASÍTOTT SZOFTVER

Ami mindenképp pozitív még a Gotham City Impostors-zal kapcsolatban, hogy a kiadó tisztában van vele, pontosan mit készül nyújtani a játékosoknak, így a program nem dobozos formában, hanem letölthető tartalomként érkezik mind PC-re, mind a nagyobb (PS3, X360) konzolokra. Amíg az Xbox Live piactéren 1200 MS pontot kell majd leszurkolni érte, addig a PC- és Playstation-tulajdonosok előreláthatólag 9 fontért (nagyjából 3000 forintért) juthatnak hozzá az imposztorokhoz. Részünkről kíváncsian várjuk a végeredményt, mi biztos, hogy adunk egy esélyt ennek a 2012 elején érkező multiplayer őrületnek.

www.pcguru.hu/2139

»A GCI esetében már eleve az alapötlet szórakoztató, és úgy tűnik, hogy a játékmenetre sem lehet majd panasz. Aztán persze meglátjuk, hogy mennyire lesz életképes a végtermék.



»BATE

PRO

Vicces alapfelállás az imposztorokkal, lendületes játékmenet és kellően bugyuta látványvilág.

KONTRA

Igazából minden csak a kiegyensúlyozottságon múlik, ha az nem lesz rendben, akkor az egész megy a levesbe.

OROSZ MEGNYITÁS

[ÍRTA **MIGUEL**]

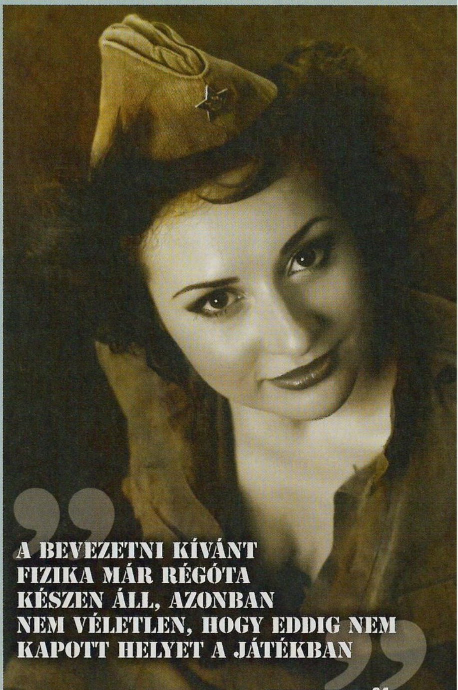
A WORLD OF WARCRAFTNAK NINCS ELLENFELE – TUDJA EZT MÁR MINDENKI. EZ AZONBAN NEM JELENTI AZT, HOGY NINCS MÉG PÁRMILLIÓ OLYAN EMBER, AKI SZÍVESEN ELKÖLT HAVONTA NÉHÁNY EZREST ARRA, HOGY A NETEN KALANDOZZON, MINDÖSSZE ANNYI KELL, HOGY EGY FEJLESZTŐ RÁÉREZZEN, MI KELL A NÉPNEK. A WARGAMING.NET RÖGTÖN HÁROM IRÁNYBÓL TÁMAD: DÜBÖRGŐ TANKOKKAL, SZÁGULDÓ REPÜLŐKKEL ÉS HATALMAS CSATAHAJÓKKAL CSÁBÍTJÁK A FANTASY KÖRNYEZETRE KEVÉSBÉ ÉHES JÁTÉKOSOKAT – EBBŐL EGY MÁR MEGJELENT, KETTŐ VISZONT MÉG KÉSZÜL. LÁSSUK, MIT TERVEZNEK AZ OROSZOK.

Bár már a 2000-es évek legeleje óta próbálkoznak, a Wargaming.net egészen mostanáig inkább csak lavírozott, mint hasított, hiszen az elmúlt tíz esztendőben legyártott majd' tucatnyi (körökre osztott és valós idejű) stratégia nem hozta meg a várt elismerést a csapatnak. 2010-ben aztán csavartak egyet a menetrenden, és előálltak egy olyan ötlettel, mint a szívószál vagy a post-it: olyan magától értetődő, hogy bárki másnak is eszébe juthatott volna, és ugyanúgy sikerre lenne ítélve, mint az orosz fiúk. A World of Tanks már az orosz nyelvterületen is hihetetlenül sikeres volt, azonban az észak-amerikai és európai bevezetés rakétahajtóműként dobta meg a cég pénzügyeit és népszerűségét. Az elmúlt pár hónapban olyan apróságokkal sikerült felhívni magukra a figyelmet, mint egy Guinness-rekord, egész pontosan az egyszerre egy szerveren MMO-zók csúcsa (2011. január 23-án egy orosz szerveren 91 311-en játszottak épp). A World of Warcraft (WoW) regnálásának idején, illetve akkor, amikor minden MMO-fejlesztő valami bonyolulttal és összetettel próbálja lenyomni az aktuális királyt, az gondolnánk, hogy ilyen sikert csak egy hasonlóan szerteágazó játék érhet el, azonban ennek pont az ellenkezője igaz, hiszen a tankos játékmenet nem áll másból, mint hogy alapvetően nem túl szofisztikált harceszközöket eresztenek egymásnak hasonlóképp nem túlbonyolított térképeken, és az nyer, aki a végén életben marad (vagy elfoglalja a másik bázisát). Persze a háttérben rengeteg apróság húzódik meg, a különböző fejlesztésekkel és a fejlődési fa magasabb fokain található tankokkal már egészen sokáig bíbelődhetünk a tökéletes végeredmény elérése érdekében, de mindent összevetve a siker titka az a puritán egyszerűség, ami átitatja a WoT minden pillanatát.

Különösen furcsa az átütő siker akkor, ha megnézzük, mennyi minden hiányzik a játékból – nem véletlenül kezdődik nullával az aktuális verziószám. Annak ellenére ugyanis, hogy már a most letölthető változat is késznek tekinthető grafikailag és játékmenet terén egyaránt, nagyjából egy óra játék után azért mindenki össze tudja szedni a játék hiányosságait. A két legfontosabb területen folyamatosan dolgoznak a fejlesztők: grafikailag ugyan már most sincs szégyellnivalója a játéknak, azonban az engine-ben alkalmazott fizika – illetve inkább annak szó szerinti hiánya egy járműves harcmodorra építő játékban minimum kínos. A Wargaming.net erőforrásait azonban nem emészti fel teljes egészében az a folyamat, ami a nagy kiadóvá váláshoz szükséges (a párizsi fiókiroda kialakítása mellett végighaknizták az összes nagyobb játékos kiállítást, ráadásul nem is aprózzák el a dolgot. Az E3-on és a Gamescomon is igazi tankokat vittek a standra, és nem mellesleg az egyik legpofásabb kiállítóteret hozták össze): nem felejtik el, hogy a pillanatnyi siker olyan gyorsan eltűnik, ahogy jött, hacsak nem figyelnek oda a játékosok igényeire.

OROSZ HADIGÉPEZET

A neten kiadott fejlesztői naplók tanúsága szerint a közeljövőben megjelenő 0.7-es változat külső és belső szempontok alapján is sokat változik. A megjelenítés egyelőre erős plasztikusságát a dinamikus fények helyes alkalmazása dobja majd fel, és a fizika sem marad a jelenlegi fázisban (Newton és az ő almája előtt). A gravitációt mostantól nem láthatatlan falak helyettesítik, és a tankok végre tényleg a dinamika alapvető törvényeinek megfelelően viselkednek majd. Furcsa talán, de ahol több tonnányi tömeg mozog, ott elkerülhetetlen a baleset, pont ezért különösen vicces (vagy inkább szánalmas) az a 0.6-os változatban még bevett szokás, hogy a játékosok a szakadékok széléről és a meredélyek tetejéről lelógva lövöldöznek, fittyet hányva arra a tényre, hogy hatvan tonna acél ritkán marad nyugalmi helyzetben akkor, ha egy sziklaormon csimpaszkodik. A fejlesztők elmondása szerint a következő nagyobb patch-ben bevezetni kívánt fizika már régóta készen áll, azonban nem véletlen, hogy eddig nem kapott helyet a játékban. „Leprogramozni a különböző folyamatokat és digitalizálni az általános iskolában már megtanult alaptörvényeket nem kihívás, azonban a rendszert úgy beépíteni a játékba, hogy az ne csak a valóságnak, de a felhasználók igényeinek is megfeleljen, már jóval bonyolultabb kérdés", mondja Mihail Zsivec, a fejlesztők egyik vezetője. „A motor mindenre képes, a jövőben a tankok igenis lezuhannak, átfordulnak és felborulnak majd, azonban amíg nem alakítjuk át a teljes játékmenetet úgy, hogy ne csak használjuk,



„A BEVEZETNI KÍVÁNT FIZIKA MÁR RÉGÓTA KÉSZEN ÁLL, AZONBAN NEM VÉLETLEN, HOGY EDDIG NEM KAPOTT HELYET A JÁTÉKBAN"

hanem kihasználjuk ezeket a lehetőségeket, nincs értelme bevezetni őket. Az addig rendben van, hogy ha valaki egy száz méter mély szakadékba zuhan, azonban mi történik akkor, ha épp valaki más tankjára érkezik? Mi van, ha csak pár métert esik, de orral a földbe fúródva? Az is tiszta mindenkinek, hogy az ellenfél könnyű tankját vidáman beletolhatom a kanyonba, de vajon a csak kicsit sérült, de mozgásképtelenné vált társamat kitolhatom-e a kelepcéből, amibe szorult?" Nehéz kérdések, de szerencsére az eddigiek alapján bízhatunk Timurban és csapatában.

WORLD OF WARPLANES – FELBŐGNEK A MOTOROK, FELTÁMADNAK A REPÜLŐK

Ha visszamegyünk kicsit az időben, tényleg nem sokat, mondjuk 10-15 évet, és megnézzük, mi volt az a stílus, amit örök életűnek gondolt mindenki, akkor mai szemmel nagyon furcsa eredményt kapunk: ha fogadni kellett volna, a repülőgép-szimulátorok nagyon elöl végeztek volna a rangsorban. 2011-be visszatérve azonban nyomát sem látni a korábban PC-s bástyának számító stílusnak – se a polgári, se a katonai ág nem kap már akkora (sőt, semekkora) szerepet, mint egy évtizede. Volt pár becsületes próbálkozás, azonban az Il2-sorozat készítői pont kimaradtak a játékmeneti evolúció egyik legfontosabb lépéséből (mármint azon túl, hogy az utolsó néhány próbálkozásnál már nem is sikerült igazán jó játékot készíteniük): az embereknek nem a repüléssel vagy a légi harccal van bajuk, hanem a körítéssel.

Gyors világ ez, a siker titka a még ennél is gyorsabb pozitív visszacsatolás, így ha olyan játékot akarsz, amit nem csak megszállottak és újságírók játszanak, a legbiztosabb út, ha öt-tíz perces etapokban gondolkodsz. A World of Tanks bizonyította, a felhasználók nagyobb része nem a hardcore tankfetisiszták köréből kerül ki, sokkal inkább azokat vonzza, akik szerint nincs jobb nyugtató az egész napos meló után, mint pár kör a szépen lassan saját kiskedvenccé fejlesztett acélszörnnyel. Ha ezt elfogadjuk, már csak egy egészen apró lépés hiányzik a World of Warplaneshez (amit mostantól – a fejlesztők szándékainak megfelelően – WoWP-nek rövidítek majd), illetve annak belátásához, hogy miért lesz sikeres a Wargaming.net repülős MMO-ja is. A repülők legalább annyira hasonlítanak a tankokra, mint amennyire különböznek: repülni ugyan csak az utóbbi tud, viszont az előbbiekért ugyanúgy odavannak az emberek (legalábbis a 10 és 60 év közti fiúk és férfiak), ráadásul ha van a második világháborúban olyan embercsoport, amit a tankos ászoknál, Wittmann-nál, Bölternél és Lavrinyenkónál (illetve, hogy mi magyarok se maradjunk ki, Vitéz Tarczay Ervinnél) is nagyobb tisztelet övez, akkor ez pont a légi csaták hősei alkotta csoport.

Botorság lenne szimulátoros részletességet várni egy olyan MMO-tól, ami a szórakoztatást helyezi a súlypontba, azonban az első képek, videók, no meg a félkész játék kipróbálása alapján úgy tűnik, hogy azért az sem csalódik majd, aki fejből nyomja az Eurofighter 2000 billentyűkiosztását. Ennek némileg talán ellentmond, hogy a fel- és leszállás teljes egészében hiányzik majd a játékból (leszámítva persze, hogy rendszeresen csapódunk majd lángolva a földnek, de ezt talán ne soroljuk a landolás témakörébe), azonban ahogy korábban írtam, a lényeg nem a repülésen, hanem az élvezetes harcon van. Nagy fineszt igénylő földközeli rutinfeladatok helyett lesz sok más, amiben kedvünket lelhetjük. Lesz például egy halom repülő, természetesen egymástól merőben eltérő aerodinamikai jellemzőkkel – az első világháborúból fennmaradt kétfedeles lélekvesztőktől indít a spektrum, és a koreai háború elejéig juthatunk, tehát a kávédarálóktól az egek traktorjáig (ez utóbbi megnevezést akkor értjük meg igazán, ha megnézzük, milyen rendet szántott a bombázókötelékekbe egy-egy korai sugárhajtású vadászgép). Az első terveknek megfelelően német, amerikai és (meglepetés-meglepetés) szovjet gépek kapnak helyet, később pedig az angol és japán masinák csatlakoznak.

„Az elv ugyanaz, mint a tankoknál", magyarázza Frazer Nash, a Wargaming.net sokat látott PR-osa. „Azért nem teszünk bele sokkal régebbi gépeket, mert azok túl lassúak és sérülékenyek voltak ahhoz, hogy élvezetes harcszimulációt kreáljunk a szereplésükből, 1950-nél viszont nem nagyon éri meg továbbmenni, mert az akkor kifejlesztett gépek már túl sok elektronikát és egyéb pilótahelyettesítő eszközt tartalmaztak." Ahogy a tankos változatban, úgy itt is több stílusba sorolják a gépeket, egész pontosan háromba (legalábbis a jelenlegi tervek szerint). Az első a fordulékony, gyors vadászgép, a másik az

> BOTORSÁG LENNE SZIMULÁTOROS RÉSZLETESSÉGET VÁRNI EGY OLYAN MMO-TÓL, AMI A SZÓRAKOZTATÁST HELYEZI A SÚLYPONTBA

WORLD OF TANKS SZÁMOKBAN

Amikor azt írom, hogy a WoT sikeres, nem viccelek – ha nekem nem hisztek, nézzétek meg a számokat, elég impresszív egy „sima tankos MMO"-tól, nem?

1 500 000 AKTÍV JÁTÉKOS

1 030 000 EMBER JÁTSZIK MINDEN HÉTEN

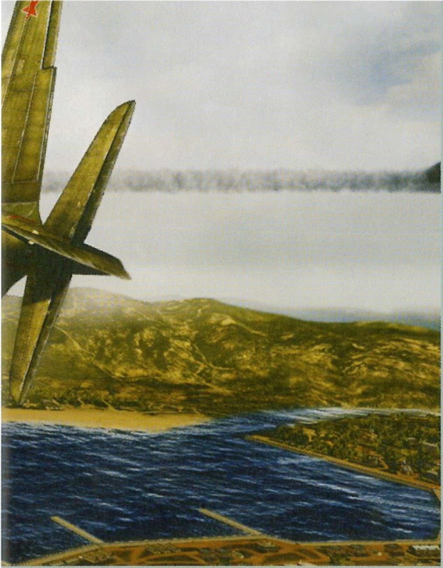
670 000 EMBER JÁTSZIK NAPONTA

217 000 EMBER JÁTSZIK EGYSZERRE

26 000 ÚJ JÁTÉKOS NAPONTA

25 KÖR EGY JÁTÉKALKALOM SORÁN

3.2 ÓRA NAPONTA



KÓD A KEZDŐKNEK

1. Kimaradtál a múlt havi akciónkból, viszont szeretnéd egy kis előnnyel elkezdeni tankos karriered? Az újságban található kód most ebben segít – főleg akkor, ha követed az alábbi utasításokat.
2. Menj el a http://bit.ly/pcguru_tank weboldalra, ott kattints a nagy piros gombra, amire az van írva, hogy „PLAY".
3. Add meg az adataidat a megfelelő mezőknél, az újságban talált kódot az „Invite Code" résznél írd be.
4. Aktiváld a regisztrációt azzal, hogy a rákattintasz a linkre a megadott e-mail címedre érkező levélben.
5. Töltsd le és telepítsd a játékot, és használd ki a jutalmadat!
6. A kódot felhasználók jutalma: M3 Stuart tank, 350 arany, 1 napnyi prémium előfizetés (minden csatában 50%-kal több tapasztalati pont és ezüst).

FONTOS! AZ AKTUÁLIS KÓDOT CSAK ÚJONNAN REGISZTRÁLT JÁTÉKOSFIÓKKAL TUDOD FELHASZNÁLNI!

egyelőre furcsának tűnő heavy fighter, ami talán a vadászbombázó angol megfelelője – a lényeg az, hogy ez nem annyira fürge, viszont egy komplett hadsereg fegyverkészlete csücsül a szárnyai alatt. A harmadik géptípus, a földi célok ellen hatékony rohamosztagos jelentőségének megértéséhez tudni kell, hogy a WoT-hoz hasonlóan a WoWP-ben sem csak akkor lesz vége egy meccsnek, ha az egyik csapatból elfogynak a játékosok, de akkor is, ha sikerül elfoglalni (jelen esetben inkább a tönkrebombázni a helyes kifejezés) valamelyik fél bázisát – na, erre jó a Stormtrooper géposztály.

AZÉRT NEM TESZÜNK BELE SOKKAL RÉGEBBI GÉPEKET, MERT AZOK TÚL LASSÚAK ÉS SÉRÜLÉKENYEK VOLTAK AHHOZ, HOGY ÉLVEZETES HARCSZIMULÁCIÓT KREÁLJUNK A SZEREPLÉSÜKBŐL

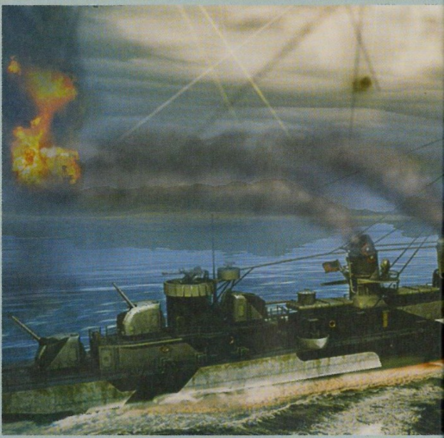
HARC A FELHŐK FELETT

Az irányítás nagyon felhasználóbarát, de a nyilatkozatok szerint az is megtalálja majd a számítását, aki a régóta porosodó joystick-oldalkormány párosát szeretné majd használni. Alapvetően a billentyűzet-egér kombó lesz elérhető, de talán nem én vagyok az egyetlen, aki szerint mindenképp valamilyen analóg eszköz kell majd a sikerhez. A jó irányíthatóság ugyanis szó szerint élet-halál kérdésében dönt majd, a „sebzésrendszer" ugyanis az FPS-ekben megszokott rendszer analógiáján alapul. Pár bekapott skuló a szárnyban vagy a pilótafülkében még nem nagy baj, maximum lassabban fordulsz, illetve a szétlőtt iránytű miatt kicsit megkavarodik a térkép a bal sarokban, viszont elég egy-egy jól helyezett sorozat a motorblokk környékén, és az addig vígan röpködő gép pillanatok alatt festői roncs lesz az első nekifutásra féltucatnyi térkép valamelyikén. Fedezék nem nagyon lesz (de meglepő), mindössze a felhőkkel és a nappal játszhatunk (ez utóbbi egyben azt is jelenti, hogy a World of Warplanes megjelenésekor már a World of Tanksben is normális fények lesznek). A korábban már említett játékmódok (az egyik csapat minden tagjának elhullása, illetve az elpusztított bázis) mellett szóba került egy érdekes koncepció: egy, a gép irányította bombázókötelék tart a bázis felé – a védekező csapat feladata a bombázók elpusztítása, a támadóké pedig az, hogy egész a célpontig megvédjék a repülő erődöket. Mindenképpen elfér majd ez a kis változatosság, sőt nagyon remélem, hogy előbb-utóbb a tankos vonal is kap extra lehetőségeket a most meglévő lőj-akit-csak-érsz, illetve a parkolj-a-fehér-körbe mellé.

Persze azért akadnak fenntartásaim is a készülő játékkal kapcsolatban. Remélem például, hogy a Wargaming.net tanult a WoT alapvető hibájából, vagyis abból, hogy az egyes tankosztályoknak annak ellenére sincs esélyük egymás ellen, hogy a valóságban sem véletlenül hoztak létre könnyű, közepes és nehéz harckocsikat. A most ismertetett gépek első nekifutásra talán nem különböznek annyira egymástól, mint földi társaik, de várjuk meg az első bétás csatákat, és csak akkor nyugodjunk meg, ha ott rendben lesznek az erőviszonyok. A második probléma a felhők használatában

APRÓPÉNZES STRATÉGIÁK

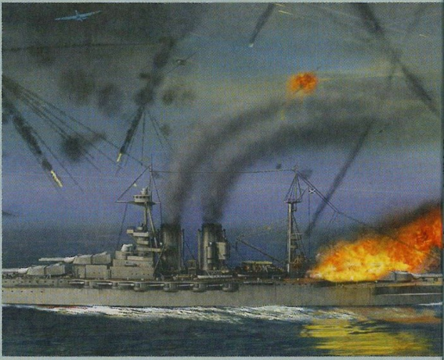
Erős túlzás lenne azt állítani, hogy a Wargaming.net játékai komoly veszélyt jelentenek a hagyományos értelemben vett MMO-k királyára, a World of Warcraftra, de az biztos, hogy kevesen fogták meg ilyen jól a mikrotranzakciós vonalat. Elindult azonban egy érdekes trend: manapság olyan játékokat is elérhetünk ingyen, amikre korábban gondolni se mertünk volna. A már említett WoW az első húsz szintig ingyenes, az Age of Conan is épp mostanában váltott a mikrotranzakciós megoldásra, és az egymilliós aktív taglétszámmal bíró League of Legends sem a megszokott havidíjakkal dolgozik. A Need for Speed World ugyan hamar felhagyott az eredeti előfizetéses tervekkel, de mára egész korrekt mennyiségű felhasználója van, és az EA másik orbitális buktája, az APB sem feküdt sokáig a padlón (igaz, immár nem az eredeti kiadó kötelékét erősíti). A Sims Social és a Civilization: World a Facebookon hódít (bár ha ránk hallgattok, egyikbe sem fektettek pénzt, sőt, ha nem kényszerítenek, akkor időt sem). Jól látszik, hogy az oroszok legnagyobb erénye a játékmenet egyedisége – az MMO-k terén sok az ellenfél, de a tankos-lövöldözős műfajban ők a királyok.



rejlik: a különböző cumulusok az eltérő DirectX-verziókban más és más megjelenítést kapnak, így könnyen előfordulhat, hogy ami neked a rejtőzködést segítő fehér paca, az nekem pont semmi, márpedig ez meglehetősen komoly, de jogosulatlan előny még akkor is, ha nem én tehetek róla, hanem a számítástechnika. Ettől a problémakörtől nem független a gépigény kérdése – nem féltem az orosz srácokat, a WoT is elfutott kis túlzással már egy 286-oson is, de pont a füst és a por megjelenítése okozott gondot ott is, márpedig a légi harc ilyesmivel van tele. Szerencsére vannak arra utaló jelek, hogy a Wargaming tudja mit csinál – ha nem lenne erejük leprogramozni pár felhőt meg robbanást, biztosan nem állnának neki tengeri csatákat szimulálni.

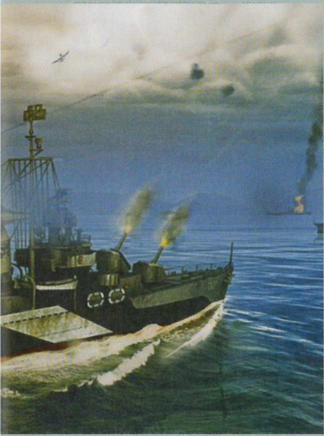
WORLD OF BATTLESHIPS – TELJES GŐZZEL

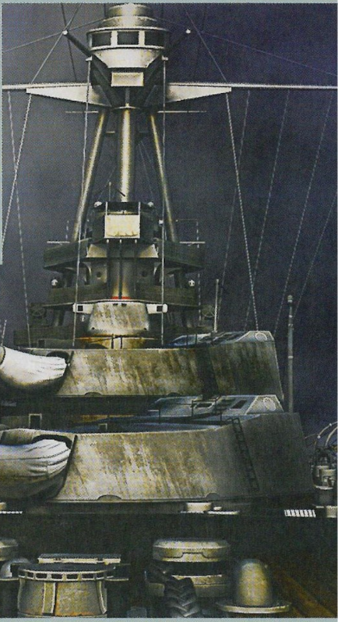
Mikor először hallottam az akkor még csak inkább álomként szerepeltetett ötletről, őszintén meglepődtem. Egyrészt azért, mert azt gondolom, hogy sokkal fontosabb lenne a tankos és a repülős vonal fejlesztése (hovatovább aktív összeolvasztása), másrészt pedig azért, mert lehet, hogy én élek szatyorban, de mintha a hadihajók népszerűsége nem mozogna egy ligában a másik két játékban szereplő masinákéval. Annak ellenére mondom, hogy bő 15 éve nagyon jól szórakoztam a Task Force 1942 című, mára nyilván elfeledett hadihajó-stratégiával – itt nemcsak az irányításunk alá tartozó hajók úti célját és célpontjait adhattuk meg, de ha éreztünk magunkban egy kis erőt, akár a hajóágyúk irányzását is magunk intézhettük. A baj tehát nem azzal van, hogy nem lehet jó játékot csinálni ebben a témakörben, hanem azzal, hogy eddig igazán senkinek sem jött be (persze ennyi erővel a csillagászokat is macerálhatnánk azzal, hogy beszélhetnek itt kvazárokról meg exobolygókról, Galilei is megpróbálta, és puff, mi lett a vége). Szóval, hajók.

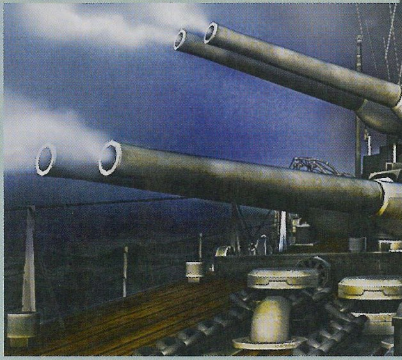


A pár héttel ezelőtti bejelentés óta sok újat nem sikerült felköhögnie a Wargamingnek, de szerencsére a két másik játékuk alapján azért nem nehéz jósolni a már ismert információkból. Például a kiadott képeken látott grafika ugyan nem a végleges, de a WoT-tal is ez volt: altattak az oroszok, hogy az előzetesen mutatott képek target renderek, aztán kiderült, hogy az eltérés mikronokban mérhető csak. Nekem első nekifutásra a víz minősége gyanús, de az sem azért, mert lehetetlennek tartom, hogy ilyet ember leprogramozzon, sokkal inkább a gépigény lesz a szűkös keresztmetszet. Annak viszont örülök, hogy a hajók formavilága

NEM KELL ELBORULT MILITARISTÁNAK LENNI AHHOZ, HOGY MEGLÁSSUK A SZÉPSÉGET A JÁTÉK NASZÁDJAIBAN, ROMBOLÓIBAN ÉS ANYAHAJÓIBAN







tulajdonképpen véglegesnek tekinthető – nem kell elborult militaristának lenni ahhoz, hogy meglássuk a szépséget a játék naszádjaiban, rombolóiban és anyahajóiban.

BEVÁLT RECEPT

Egyelőre ugyanis ez a három hajóosztály ismert, és a World of... világ szabályaira építve az első a fürge, könnyű, légyszerűen idegesítő egység, a második a megfontolt erő képviselője, a harmadik pedig önmagában veszély- és védtelen, de ha van egy kis ideje felbocsátani a gyomrában rejtegetett repülőket, máris megváltozik a leányzó fekvése. Mielőtt még nagyon beleloválnánk magunkat, gyorsan szögezzük le: a repülőgépeket a gép irányítja, mi csak a célpontot meg a felszállási engedélyt adjuk meg az osztagoknak. Sajnos, mert ez egy újabb keresztezési lehetőség lett volna a World of Warplanes világával. Mielőtt nagyon túllépnénk a rossz híreken, gyorsan elmondom, hogy egyelőre nagyon úgy tűnik, tengeralattjárók sem lesznek, ami szerintem hatalmas baklövés, Frazer szerint viszont pusztán játékdinamikai kérdés. „A tengeralattjárók olyanok, mint a sniperek az FPS-ekben: messziről kilőnek mindenkit, aki nem tengeralattjáró, aztán fél órán keresztül vadásznak egymásra – már amennyiben vadászat az, mikor nem történik semmi." Ennek mondjuk némileg ellentmond az a tény, hogy a második világháború leghírhedtebb harceszközei, a német U-Bootok 70 százalékban megsemmisültek a bevetések során, és ez azért messze van a mindent megúszó mesterlövész példájától, nem is lepődök majd meg azon, amikor a Wargaming bejelenti, hogy bocs, vicceltünk, tessék, itt vannak a tengeralattjárók.

PIÁRBAN ERŐS

A Wargaming.net nem aprózza el, ha színpadiasságról van szó: 2011-ben igencsak pofás standokat építettek a nagy kiállításokra, jól mutatva ezzel a cég és a játék erejét. A tankszerűre épített székek, a terepruhába öltöztetett csajok, és a valódi tankok mellett persze az is hozzájárult az installáció sikeréhez, hogy a kipróbálható játék mindenkit magával ránt: azt is, aki először próbálja, és azt is, aki gyakorlott harcosként ül le a gépek elé.

Ha már a hasonlóságok alapján ítéljük meg a WoB-ot, beszéljünk a különbségekről is – míg a repülős és tankos vonalon az egyénieskedés fontos szerepet kap, a hajós játékban alapvetés, hogy vagy csapatban dolgozol és túléled az összecsapást, vagy meghalsz, mert teniszezel (ami ugye nem igazán csapatsport). Valószínűleg nem csak én láttam a NatGeo-n a sorozatot a híres hadihajókról, amik legtöbbször azért váltak korallzátony-alapanyaggá, mert az ellenség szépen leválasztotta őket a kísérőhajókról. Emellett persze fontos szerepet kap a felderítés is, a nagy csatahajók csak azokra lőhetnek pontosan húszcentis ágyúkkal, akikről legalábbis sejtik, hogy merre bujkálnak. Az még kérdés, hogy pontosan hogy megy majd a harc: vajon a kisebb kaliberű fegyvereknél és alacsonyabb hajóosztályoknál megoldják a közvetlen irányzást, vagy mindenki a WoT-ban megismert löveges célzást (egy speciális taktikai térképen, felülnézetből) használja majd? Erre egyelőre nincs válasz. Attól azonban nem kell félni, hogy nagyot fordulna a világ csak azért, mert a föld vagy a levegő helyett most a vízen adjuk ki a tűzparancsot: Frazer szerint még a Wargaming berkein belül is az a mondás, hogy a „WoB-ban ugyanazt az élményt kapod majd, mint amit a már ismert World of... játékokban". Márpedig ez az élmény az elmúlt egy évben sikerrel mutatta meg, mire képes egy játék, aminek sikerére senki nem fogadott volna korábban – egy kis garázscégből nemzetközileg elismert szereplőt faragott, no meg pályára állított egy olyan stílust, amibe eddig mindenki másnak beletört a bicskája, ráadásul mindezt az ingyenes kategóriában. Persze ha nekünk, magyaroknak lennének olyan tankos, repülős és hajós hagyományaink, mint az oroszoknak... De ez már egy másik téma, és korántsem ilyen vidám. Maradjunk annyiban, hogy tőlünk keletre már elkezdődött a nyugat.

Counter-Strike Global Offensive

[ÍRTA JOHNBART] **Ismét kiderült, hogy a Valve mindig képes meglepetést okozni: amikor már mindenki az új Half-Life bejelentését várja, szinte minden előjel nélkül előrukkolnak egy új Counter-Strike epizóddal...**

Valahol persze érthető a dolog, ugyanis hiába büszkélkedhet még mindig jelentős közösséggel a címszereplő csapatos lövölde, az elmúlt években a CoD- és a Battlefield-széria friss sarjai alaposan átrendezték az erőviszonyokat a multis FPS-ek harcterén. Eltérő stílus, eltérő keménymag, a két sorozat egy dologban mégis megegyezik: ez pedig a megújulás, ami az elmúlt években a műfaj legkedveltebbjeivé tette őket, és ami a CS-ről 2004 óta nem mondható el: míg a profik még mindig az 1.6-ra esküsznek, addig az újabb frissítésekkel casual irányba tolt Counter-Strike: Source inkább kap hideget, mint meleget annak közönségétől. A CS tehát stagnál, ami a konkurencia tükrében nem túl szerencsés: valószínűleg ez vezetett a Global Offensive születéséhez, melyben a Valve reményei szerint mindenki megtalálja számításait. Ezt pedig tessék szó szerint érteni, a GO ugyanis PC-re, Mac-re és konzolokra is érkezik...

„ALL RIGHT, LET'S MOVE OUT!"

A fejlesztők persze siettek rögtön leszögezni, hogy a GO sokkal inkább tekinthető egy kibővített és kijavított CS:S-nek, semmint teljes értékű második résznek, a játékmenet magva ugyanis változatlan marad. Ennek megfelelően a GO-ban is egy szakasznyi terrorista és elhárító néz egymással farkasszemet, akik miután bevásároltak a kör elején rendelkezésre álló pénzmagból, rögtön egymásnak is esnek, hogy pályától függően túszokat mentsenek ki, vagy épp berobbantsanak egy adag C4-est.

Önálló folytatásnak kevés, kiegészítőnek meg túl sok – a lényeg, hogy lassan megkapjuk a már nagyon időszerű adagot

A veteránokat tehát nagy meglepetés nem érheti (bár a Valve újabb játékmódokat is ígért, pl. egy jelenleg ködösen hangzó bankrablós mókát), így felmerülhet a kérdés, hogy akkor mégis miért éri meg átállni a GO-ra? A válasz elvileg a közösségi visszajelzésen alapuló újításokban rejlik: a játék jóval több új tartalommal és finomhangolással érkezik, mint ami egy CS:S update-be beleférne, de nem annyival, ami igazi folytatássá tenné (ezért is jelenik meg csak letölthető címként). A frissítések egyébként a fentebb már pedzegetett új játékmódok mellett az arzenál kibővítését, pár új (jelenleg nem ismert) pályát, és a már meglévő terepek ráncfelvarrását jelentik. A lőfegyverek terén a kínálat pár új géppisztollyal (az amerikai Tec-9-cel és az orosz Bizonnal), a dél-afrikai Mag-7 sörétes puskával, egy lefűrészelt csövű shotgunnal, illetve az izraeli IMI Negev géppuskával bővül; sokkal érdekesebbnek tűnik azonban a Molotov-koktél, a csaligránát, illetve a Zeus sokkolópisztoly – három eszköz, melyek érezhetően befolyásolhatják a meccs menetét. Az első az ellenséges csapat blokkolására szolgál: elhajítva egy nagyjából 10 másodpercig tartó lángszőnyeggel boríthatjuk be ellenfeleink útját (vagy épp őket), ami kiválóan alkalmas a forró útvonalak még forróbb lezárására, de a kemperek kiugrasztásában sem

ADATOK

KIADÓ
Valve

FEJLESZTŐ
Valve / Hidden Path

MŰFAJ
Online FPS

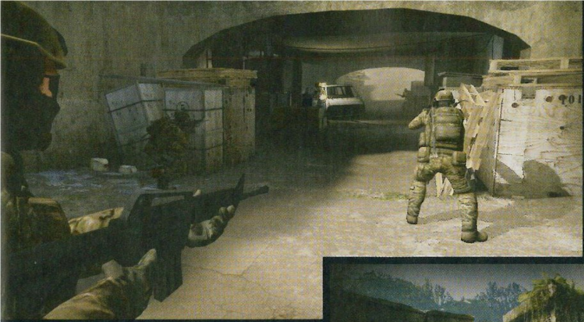
MEGJELENÉS
2012. Q1

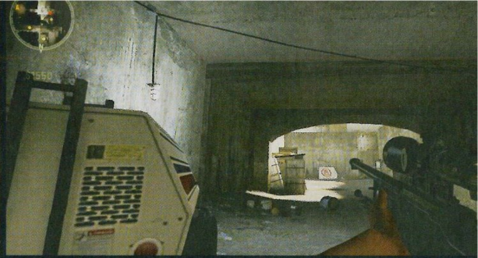
STÍLUSMINTA

Counter-Strike
2000 (VALVE/SIERRA)

Counter-Strike: Source
2004 (VALVE)

A jól ismert pályák természetesen visszatérnek, de korántsem változatlanul.





A kétszer öt főben maximalizált csapatok jóval dinamikusabb köröket eredményezhetnek – persze eddig sem a sebességre volt panasz.

A fegyvermodellekből valószínűleg még nem a végleges változatokat mutatták be

lehet utolsó. A csaligránát a megtévesztés eszköze: ha eldobjuk, kis ideig a nálunk lévő fegyver hangján megszólalva igyekszik átejteni ellenlábasainkat, de a radaron is játékosként jelenik meg. A legpoénosabb (és legöncélúbb) eszköznek azonban a sokkolópisztoly tűnik: az ellenfelek megalázására szolgáló cucc egyszer süthető el, az ellent pedig csak közvetlen közelről sebzi – akkor azonban rögtön padlóra küld bárkit. Remélem, hogy az új játékszerek nem jutnak majd az 1.6 rohampajzsának sorsára, mivel igen izgalmasan hangzanak, bár technikai téren van még hová fejlődniük (az eddig látott flinták és animációik ugyanis igen cudarul festenek). Az arzenál tehát érezhetően kibővül, a Valve pedig hasonlókat ígér a pályákkal kapcsolatban is. Bár megjelenéskor több új szint is helyt kap a programban, a kínálat zömét hét klasszikus terep adja (dust, dust2, italy, office, aztec, nuke, inferno), melyeket szintén ráncba szedtek: amellett, hogy új verziójuk már most remekül néz ki, zömük több, a közösség által javasolt módosítást is tartalmaz. Így bár a Dust 2 csak grafikailag változott, a Dustnál jelentősen kiszélesítették a híd alatti átjárót, és egy plusz lépcsőházat is beraktak oda, hogy elősegítsék a terroristák rohamát. A Nuke belső tereit átláthatóbbá tették, az Aztecnél ugyanakkor a fedezékek számát növelték meg, és lerövidítették a bombalerakókhoz vezető utakat is.

„JÁTSSZ AZZAL, AKI EGYIDŐS VELED!"

Bár már a fenti módosítások is igen erősen támaszkodnak az alkalmi és profi közösség visszajelzésére, önmagukban még nem garantálják, hogy mindenki átáll az új CS-re. A Valve épp ezért semmit nem bíz a véletlenre, a

Hazai pontozás

Bár magyar kommandósokkal a CS:GO-ban sem találkozhatunk, a játéknak mégis van egy érdekes hazai vonatkozása: a skill alapú matchmaking rendszer a játékosokat ugyanis Élő Árpád, magyar származású amerikai fizikaprofesszor pontrendszere alapján rangsorolja. A kizárólag statisztikai módszereken alapuló metódust eredetileg sakkjátékosok rangsorolására dolgozta ki, később azonban kiderült, hogy a technika csapatjátékok esetén is megbízhatóan használható.

játékmenetet kezdettől fogva az alkalmi és profi réteg igényeinek megfelelően fejlesztik – ennek végeredménye, hogy a GO két teljesen eltérő módban lesz játszható. A Casual mód a kezdő, illetve konzolos közönség igényeit elégítené ki: a pénz ekkor minden kör elején feltöltődik, nem kell külön mellényt és sisakot vásárolni, a két csapat tagjai pedig szabadon chatelhetnek és figyelhetik spectator módban hadmozdulataikat. A mód legfontosabb funkciója azonban a skillközpontú matchmaking rendszer, ami az ígéretek szerint a szintünknek megfelelő játékosokkal hoz minket össze a Valve saját tízfős szerverein, biztosítva így a kivívható sikerélményt, és orvosolva a profibb játékosok noob-tarolásával keltett agyfrászt (vö. „Honnan a halálbó' lőtté' le megint, te szemétláda?!"). Az már csak hab a tortán, hogy a rendszer cross-platform lesz, tehát a hivatalos szervereken PC-s, Maces és PS3-as tulajoknak is oszthatjuk a fejest – már várom az első platformközi háború bejelentését. A (saját szervereken is futtatható) Competitive mód ezzel szemben a profiknak készül: a csapatközi chat és spectator mód eltűnik, a pénzkezelés az elődöknek megfelelően történik, az időlimit lecsökken (míg a bomba hamarabb robban), a golyóálló rucikat pedig külön kell megvenni. Érdekes viszont, hogy a hatástalanító készlet ekkor is véletlenszerűen kerül kiosztásra két emberhez a csapatban.

„GO, GO, GO!"

A Valve voltaképp a legegyszerűbb módon igyekszik megoldani a közösség eltérő csoportjai által keltett problémát: azok elszeparálásával, és ez akár be is válhat. A pályák és az arzenál tuningja jól hangzik, a Competitive móddal pedig talán a CS:GO is elismert sportjátékká válhat – ez az előreláthatólag októberben induló bétateszt végén fog kiderülni, mire minden, a közösség által jelentősnek vélt javítást beleraktak a játékba. Ha a Valve és a Hidden Path odafigyel a közösség kéréseire, és képes lesz egy elfogadható netkódot alárakni a játéknak, a CS:GO könnyen az 1.6 nyomdokaiba léphet – 2012 elején kiderül, sikerült-e neki.

www.pcguru.hu/217

» Egy alaposan felhúzott Counter-Strike: Source amit a konzolosok, a PC-sek, és a profik is egyaránt élveznének – ezt nevezem én kihívásnak.

»JOHNBART

PRO	KONTRA
Profi és amatőr játékosokat egyaránt kielégítő módok, újragondolt pályák, izgalmasan hangzó új eszközök.	A fegyvermodellek és az animációk remélem nem véglegesek, a netkód javulhatna, és az árnak is jónak kell lennie.

Elborult világhoz hasonló ábrázolás dukál: a Dishonored képi világa egészen kivételes

Mit tesz az író, amikor szembesül vele, hogy már minden szót papírra vetettek előtte? Újrakombinálja őket. És abból ítélve, hogy mekkora hajcihő van az irodalmi Nobel-díj körül minden évben, ezt senki nem veszi zokon. Hasonlóképp: ha valaki ma nagymenő akar lenni a főzés világában, nem megy ki az őserdőbe új gumók után kutatni, hanem pürézi, fagyasztja, atomizálja az ismerős alapanyagokat – és ma épp a molekuláris gasztronómia a legmenőbb konyhastílus. Mindezt csak azért fejtegetem, mert a Dishonored is az újrafelhasználás és a kombinatorika jegyében készül: ugyan alkatrészeire lebontva szinte semmi újat nem találunk benne, ahogy összekeverik e részeket, az mégis egyedi és ígéretes.

DISHONORED

[ÍRTA TERRA]

Thief és Half-Life, BioShock és Dark Messiah, Deus Ex és Assassin's Creed – nemcsak tisztán látszik, de bevallott tény is, hogy legfőként e játékok voltak a Dishonored ihletői. Mind mást és mást hoztak a játékba, és mind olyan magas színvonalon került át, hogy a GamesCom kellemes bemutatótermében végignézett 25 perces demó után szemernyi panaszunk sem volt.

VAN ÚJ A NAP ALATT?

A sok ihletforrás persze nem jelenti azt, hogy a játék fantáziátlan lenne – már csak azért sem, mert a fenti hat játék közül a legtöbbhöz bizony volt köze a Dishonored fejlesztőinek. Az Arkane volt a felelős a Dark Messiah-ért, a projekthez leigazolt vezető designer pedig a Thief és a Deus Ex kapcsán milliók által ismert Harvey Smith. Az egyedi látványvilágért az a Viktor Antonov felel, akinek a Half-Life 2 egyedi hangulatú területeit köszönhetjük – nevezetesen City 17 és az idegen épületek, gépezetek írhatók a számlájára, és meg kell mondanunk, stílusát lehetetlen nem felismerni.

Persze láttunk már supergroupot csúfosan pórul járni – nem is kell messze mennünk, az ugyancsak a Bethesda bábáskodása alatt májusban megjelent Brink is ilyen volt. Csupa nagy név, marketinghenger, több év fejlesztés – és indokolatlanul nagy jóindulattal csak is közepesnek nevezhető a végeredmény. Messze vagyunk még a Dishonored megjelenésétől, de számunkra egyelőre egyértelműnek tűnik, hogy ez a játék rácáfol majd a hasonló félelmekre!

No de lássuk, mire is fel a nagy lelkendezés: a legrövidebb, és a lényegből sokat el nem áruló hivatalos leírás szerint a Dishonored egy lopakodós akciójáték, amelynek főhőse egy természetfeletti képességekkel rendelkező orgyilkos. Ismerkedjünk meg tehát Corvóval, aki a játék kezdete előtt néhány nappal még testőrként kereste a kenyerét. Aztán, ahogy az a játékok és filmek világában megszokott, jön a félreértéssel kombinált komoly pofáraesés: munkaadóját, a császárnőt meggyilkolják, és hiába próbálja életét kétségbeesetten megmenteni, sebeit elzárni, csak azt éri el, hogy a nagy haddelhaddra a szobába érkező népes sereglet csak azt látja, hogy nyakig véresen ül a hullává avanzsált uralkodó mellett.

Talán nem kell magyarázni, hogy az első pálya ennek megfelelően a börtönből való szökésről szól – az összes többi pedig az összeesküvés felfedéséről, a

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
Arkane Studios

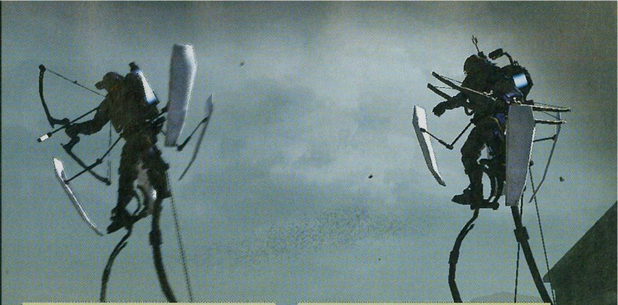
MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2012. Q2

STÍLUSMINTA

Bioshock
2007 (2K GAMES)

Thief
1998 (EIDOS)



felelősök megbüntetéséről, és elképesztően sokrendbeli betöréses rablásról.

DEMONSTRÁCIÓ

A Kölnben látott demó már az első pillanataiban lenyűgözött minket, köszönhetően egyedi látványvilágának. A képeken sajnos nem jön át, hogy ez az erősen stilizált világ mozgásban milyen hangulatos is, így muszáj lesz hinnetek nekünk: ahogy a Bioshock is mindenkit meghódított színvilágával és stílusával, úgy a Dishonoredre is ez a „végzet" vár. Már maga a játéknak otthont adó város is szinte húz magába, és késztet a felfedezésre: a Fable 3 éppen csak iparosodni kezdő világának és a futurisztikus technológiáknak a keveredése igencsak egyedi környezetet eredményez. Furcsa dolog egymás mellett látni ilyen eltérő technológiákat és időszakokat (macskaköves utcácskában Half-Life 2-t idéző lépegetők, a XX. század elejéről lopott hadihajó elektromos ágyúval, kakassal szerelt vaspisztoly, mellette pedig kéken izzó erőtérrel erősített nyílpuska), de kitűnően működik – főleg ezzel a pasztelles, vízfestékes színvilággal.

Az rögtön látszott, hogy Corvo nem az a harcos, aki a pallosokat és a fair, szemtől szemben lezajló küzdelmeket szereti. Tökéletes megoldás például a lesből támadás, vagy a különböző trükkök használata, de ebben a játékban nem ciki egyszerűen elkerülni a katonákat, kijátszani az őrjáratokat. Persze nem azt akarom mondani, hogy Corvo egy nyivászta senki, akit még egy gyerek is simán lecsap, hisz hosszú kardjával nagyon is veszélyes tud lenni. Ahogy a játék egésze, úgy a közelharci jelenetek is belső nézetből zajlanak, ami kicsit furcsává tette a küzdelmeket. Főleg, mert itt nem várnak udvariasan egymásra ellenfeleink, nem csak egy-egy támad egyidőben, mint az Assassin's Creedekben vagy Batman kalandjaiban. Éppen ezért a gyors manőverezés életfontosságú, és szerencsére e téren Corvo szinte páratlan képességekkel rendelkezik. A belső nézetes falmászás, a hatalmas ugrások a Mirror's Edge-et idézik (véletlen, avagy sem, de a szintén bethesdás Prey 2 is majdnem ugyanezt a rendszert használja), és ahogy ott is, úgy itt is nagyszerűen működnek. Ha minden kötél szakad, akkor persze Corvo is tud brutális lenni – ha az adrenalinmércéje maximumra töltődött, különlegesen brutális, azonnal gyilkoló mozdulatokat mutathat be. Mi kettőt láttunk, az egyikkel simán levágta ellenfele fejét, a másikkal pedig majdnem kettévágta függőlegesen – szóval nem kell félteni hősünket. Ha még ez sem lenne elég, tűzfegyvereket is bevethetünk: pisztolyunk ugyan nem sorozatlövő, de elképesztően hatékony, általában egyetlen találat a másvilágra taszajtott mindenkit.

SUPERNATURAL

Ha Corvo képességeiről beszélünk, nem hagyhatjuk ki a mágikus jellegűeket sem, hiszen ezek emelik ki őt a tömegből. A BioShockhoz hasonlóan mindig egy varázslatunk lehet bekészítve a fizikai fegyverünk mellé, és noha pontos számot még nem tudunk, a demót vezető fejlesztő egy impresszív méretű menüből válogatott ezek közül. A képességekért rúnákkal kell fizetnünk, azok jó részét pedig a pályák eldugott sarkaiban találjuk meg, így a játékosokra jellemző kényszeresség, a minden-sarokba-bekukkantok módszer most is nélkülözhetetlen lesz.

A mágiaszerű képességekről elmondható, hogy közvetlenül egyik sem lesz képes sebezni vagy gyógyítani – viszont kombinálásuk segítségével iszonyatos mészárlást (vagy minden elképzelhetőnél fürgébb elszelelést) hajthatunk végre. A legsűrűbben használt minden bizonnyal a Celery lesz, ami egyfajta miniteleportálás – nyolc-tíz méteres szökkenés, ami pontosan elég arra, hogy alapból is hatalmas ugrásainkkal kombinálva háztetőről háztetőre pattanjunk, vagy felugorjunk egy második emeleti nyitott erkélyre.

A legtöbb lehetőséget adó képesség talán a testcsere: ha ezt előjük, bárkinek a teste felett átvehetjük az uralmat – feltéve, hogy az illető éppen nem harcban van (ellenségnél az is kizáró elem, ha meglátott minket). Ezt követően pár percig használhatjuk az adott testet, annak minden előnyével: egy patkányra ellőve szűk csövekben mászkálhatunk (helló, Deus Ex), egy őrbe költözve simán átmehetünk az ellenőrzőpontokon (helló, Messiah), és rendkívül kegyetlen módja egy orgyilkosság végrehajtásának, ha a célpontunkkal leugrunk egy torony tetejéből, majd még placcsanás előtt kiszállunk „belőle" (helló, szociopata diagnózis).

TERJESZKEDIK A ZENIMAX

Mivel a Bethesda játékai rendkívül népszerűek, a legtöbben már biztos találkoztak a ZeniMax Media névvel és logóval. Ezt a céget a Bethesda alapítói hozták létre, elsősorban azzal a szándékkal, hogy finanszírozza a játékfejlesztői részleget – az elmúlt években, a válságban azonban a cég az előremenekülés mellett döntött, és a befektetőitől szerzett pénzzel tehetséges fejlesztők felvásárlásába kezdett. Az id-et 2009-ben vették meg, tavaly pedig három hónap leforgása alatt három céget kebeleztek be: az Arkane a cikkünkben szereplő Dishonoreddel indít, a svéd MachineGames (a Starbreeze-ből kivált gárda a Chronicles of Riddick és a Darkness vezető fejlesztőivel) egy id Tech 5-ös motorral készül durrantani, a Tango Gameworks pedig Shinji Mikami (Resident Evil, Vanquish) új, tokiói csapata.

Lehetőségeink szinte végtelenek: elfuthatunk, harcolhatunk, vagy akár kutyává is változhatunk – fontos azonban, hogy gyorsan elhatározzuk magunkat

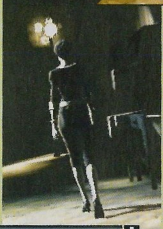
Aztán itt van a Time Bend, ami nem olyan grandiózus hatású, mint elnevezése, hisz „csak" megállítja az időt. Ez persze pont elég ahhoz, hogy elmetéljünk pár hájas torkot, vagy Han Solónál hatékonyabban meneküljünk el, amikor véletlenül egy katonákkal teli terembe nyitunk be. Persze a képességeket lehet kombinálni, mint Harvey Smith a demó során elmondta, az egyik tesztelőnek az okoz perverz örömet, amikor elhajít egy kést, megállítja az időt, átveszi a hatalmat egy szerencsétlen őr felett, pozícióba helyezi, majd visszatér saját testébe és hatalmas mosollyal az arcán végignézi, ahogy a penge az abszolút meglepett őr homlokába vágódik. Egy másik, embertársaink gyűlöletét kevésbé kiváltó használati módja, ha a támadó lépegetők nyomása alatt sütjük el, és a ránk küldött, egy helyben lebegő forró plazmát visszaütjük támadóinkra.

RATMAN

Említettem már, hogy a patkányok hasznos szolgáink lehetnek, hisz átvehetjük felettük is az irányítást. Ennél azonban sokkal nagyobb szerepe lesz a derék rágcsálóknak a játékban – hisz Dunwallban épp a pestis dühöng, és robotok ide, lézerkapuk oda, addig még nem jutott el az itteni tudomány, hogy a patkányokat és a járványt összekapcsolja. Mindegy, ez nekünk egy újabb eszköz, hisz az itteni patkányok a Gyalog galoppbeli nyuszi rokonai: pár pillanat alatt elharapják bárki torkát, aztán csak kicsivel több idő kell nekik az egész test felzabálásához. Beleértve akár minket is... Igen, ha nem vagyunk óvatosak, azaz nem állunk tűz közelébe, vagy nem tartunk magunk mellett valami kívánatosabb célpontot (például egy hullát, vagy legalább egy ájult/alvó fickót), a patkányok minket is megtámadnak. Ezt célszerű észben tartani, mielőtt a nagy patkányidéző rituálét (sajnos a valóságban mindössze egy villanás és elő is bukkannak) végrehajtjuk. A hullaeltüntető üzemmód természetesen a lopakodásnál jöhet jól: néhány csontot sokkal könnyebben elsúvasztunk valami szekrény vagy láda mélyére, mint egy batár nagy borkereskedő hulláját (az meg külön bónusz, hogy a ruhákat is megemésztik kis-társaink – ami a fémpáncélos őröket nézve impresszív igazán).

MESTERTOLVAJ

A képességek csak egy részét jelentik a fejlődésnek, és bár szintlépés és hasonló nyíltan RPG-elemek nem lesznek a játékban, az egyre erősebbé válás végigkíséri utunkat, és tökéletes biztató erőt ad például a mellékküldetések elvégzéséhez. Egyfelől több kütyü lesz nálunk, mint egy kilencvenes évekbeli James Bondnál: altatólövedék, gránátok és aknák változatos arzenálja, tapadóaknák, zárnyitó gépezetek – esernyőbe rejtett tőrről és láthatatlanná váló Aston Martinról egyelőre nem nyilatkoztak a fejlesztők, így kénytelenek vagyunk feltételezni azok jelenlétét is. Mivel Dunwall városa a bálnavadászat miatt zsírosodott – és büdösödött – meg ennyire, természetesen ezt is belecsempészték a játékba, mégpedig apró amulettek formájában. Ezek apró passzív bónuszt adnak (például a mozgási sebességre vagy az életerőre), és egy játékon belül 12-t találhatunk majd meg a lényegesen nagyobb gyűjteményből. Ez az Arkane vezetője szerint az újrajátszhatóságot erősíti meg (hisz minden új játék kezdetekor a játék titokban kisorsolja, hogy a rögzített helyeken éppen mit is szedhetsz fel), szerintünk pedig a megjelenés estéjén

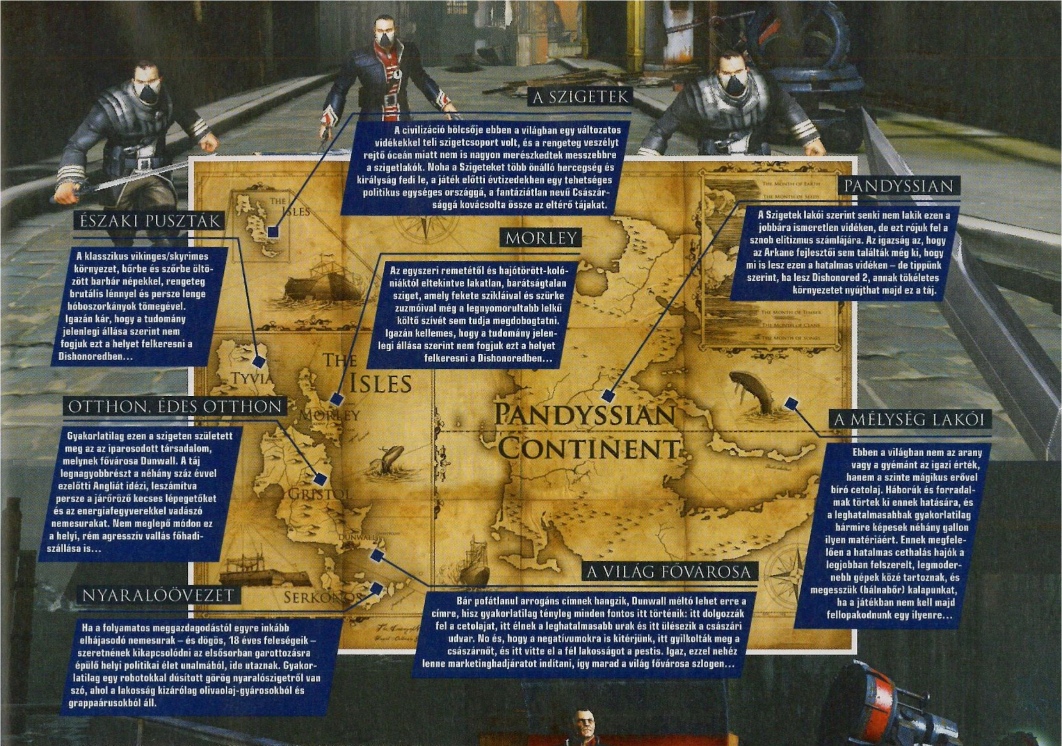


RETRO FUTURE

Mindenki szeret jól hangzó leírásokat találni a világához, és a Bethesda marketingesei ebben a szekcióban szárnyalnak. A mi kedvencünk ugyan a Prey 2-re kiosztott „alien noir", de nincs messze lemaradva tőle az oximoront művészi formává fejlesztő „retro future" sem, ami a Dishonoredre aggatott megfogalmazás. Rendkívül hülyén hangzik maga a leírás is és maga a rendszer is (XVII. századi anglia vs. világháborús technológia vs. futurisztikus technikai megvalósítások), de a valóságban valahogy mégis lenyűgöző eleggyé tud összeállni.

Nem kell félni, nem lesz komoly ellenségünk, csak a városi őrség, az uralkodóosztály, meg valami titkos összeesküvői csoport...

A játék legfontosabb tanulsága: sose kérj tüzet idegenektől



A SZIGETEK

A civilizáció bölcsője ebben a világban egy változatos vidékekkel teli szigetcsoport volt, és a rengeteg veszélyt rejtő óceán miatt nem is nagyon merészkedtek messzebbre a szigetlakók. Noha a Szigeteket több önálló hercegség és királyság fedi le, a játék előtti évtizedekben egy tehetséges politikus egységes országgá, a fantáziátlan nevű Császársággá kovácsolta össze az eltérő tájakat.

ÉSZAKI PUSZTÁK

A klasszikus vikinges/skyrimes környezet, bőrbe és szőrbe öltözött barbár népekkel, rengeteg brutális lénnyel és persze lenge hóboszorkányok tömegével. Igazán kár, hogy a tudomány jelenlegi állása szerint nem fogjuk ezt a helyet felkeresni a Dishonoredben...

PANDYSSIAN

A Szigetek lakói szerint senki nem lakik ezen a jobbára ismeretlen vidéken, de ezt rójuk fel a sznob elitizmus számlájára. Az igazság az, hogy az Arkane fejlesztői sem találták még ki, hogy mi is lesz ezen a hatalmas vidéken – de tippünk szerint, ha lesz Dishonored 2, annak tökéletes környezetet nyújthat majd ez a táj.

MORLEY

Az egyszeri remetétől és hajótörött-kolóniáktól eltekintve lakatlan, barátságtalan sziget, amely fekete szikláival és szürke zuzmóival még a legnyomorultabb lelkű költő szívét sem tudja megdobogtatni. Igazán kellemes, hogy a tudomány jelenlegi állása szerint nem fogjuk ezt a helyet felkeresni a Dishonoredben...

OTTHON, ÉDES OTTHON

Gyakorlatilag ezen a szigeten született meg az az iparosodott társadalom, melynek fővárosa Dunwall. A táj legnagyobbrészt a néhány száz évvel ezelőtti Angliát idézi, leszámítva persze a járőröző kecses lépegetőket és az energiafegyverekkel vadászó nemesurakat. Nem meglepő módon ez a helyi, rém agresszív vallás főhadiszállása is...

A MÉLYSÉG LAKÓI

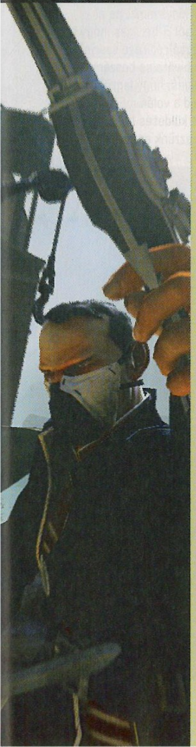
Ebben a világban nem az arany vagy a gyémánt az igazi érték, hanem a szinte mágikus erővel bíró cetolaj. Háborúk és forradalmak törtek ki ennek hatására, és a leghatalmasabbak gyakorlatilag bármire képesek néhány gallon ilyen matériáért. Ennek megfelelően a hatalmas cethalás hajók a legjobban felszerelt, legmodernebb gépek közé tartoznak, és megesszük (bálnabőr) kalapunkat, ha a játékban nem kell majd fellopakodnunk egy ilyenre...

A VILÁG FŐVÁROSA

Bár pofátlanul arrogáns címnek hangzik, Dunwall méltó lehet erre a címre, hisz gyakorlatilag tényleg minden fontos itt történik: itt dolgozzák fel a cetolajat, itt élnek a leghatalmasabb urak és itt ülésezik a császári udvar. No és, hogy a negatívumokra is kitérjünk, itt gyilkolták meg a császárnőt, és itt vitte el a fél lakosságot a pestis. Igaz, ezzel nehéz lenne marketinghadjáratot indítani, így marad a világ fővárosa szlogen...

NYARALÓÖVEZET

Ha a folyamatos meggazdagodástól egyre inkább elhájasodó nemesurak – és dögös, 18 éves feleségeik – szeretnének kikapcsolódni az elsősorban garottozásra épülő helyi politikai élet unalmából, ide utaznak. Gyakorlatilag egy robotokkal dúsított görög nyaralószigetről van szó, ahol a lakosság kizárólag olivaolaj-gyárosokból és grappaárusokból áll.



már lesz egy kis fix, ami ezt kijavítja. A tolvajkodást és a lopakodást könnyíti, hogy afféle analóg Sam Fisherként minden kulcslyukon beleshetünk, így elkerülhetjük az igazán kínos csapdába gyaloglási helyzeteket.

A rengeteg eltulajdonítható cucc között kiemelt szerepet kapnak a bálnaolajjal üzemelő elemek, illetve a tervrajzok. Ezek gyakorlatilag a BioShock vagy a Deus Ex hackelési rendszerét hozzák át a Dishonored világába: a tervrajzok az eltérő mechanikus eszközök megismeréséhez kellenek (magyarul ahhoz, hogy valamit megpiszkálj, össze kell szedned a hozzá tartozó tervrajzo(ka)t), az elemekkel pedig a gépek nyerik a működéshez szükséges erőt. A két rendszer egymás mellett működik, tehát egy erőkaput úgy is ki lehet iktatni, ha szétlövöd a hozzá tartozó kapcsolószekrényben az elemet, de ennél sokkal humorosabb, ha a megfelelő ismerettel felvértezve és plusz egy elem behelyezésével átprogramozod azt, hogy téged engedjen át, és mindenki mást égessen pernyévé. Ez különösképpen vicces abban az esetben, amikor menekülsz, és egy hordányi őr szenesedik el mögötted – ezt Harvey is prezentálta a küldetés végén.

KÁOSZELMÉLET

Egy fontos dolgot kell még megemlíteni a Dishonoreddel kapcsolatban, ez pedig a játék alatt futó rendszer, ami a Dunwallban uralkodó káosz mértékét figyeli. Mivel a városban pestis dúl, a szeretett császárnő elhalálozott, érthető, ha a közhangulat kissé feszült, és nagyon nem fogadja jól a még oly jószándékú tömeggyilkost sem. Éppen ezért jól meg kell fontolni minden agresszív cselekedetünket, hisz az növeli a káosz mértékét. Ennek pontos hatásmechanizmusa még nem ismert, de lényegében a káosz szint emelkedése rengeteg változtatást hoz a játékba. Küldetésadók jelennek meg és tűnnek el, egykor barátságos csoportok válnak hirtelen agresszívvé, avagy sötét lények jönnek elő az árnyakból, ha már anarchia uralja Dunwallt. Mindezt nem is lehet Assassin's Creedesen plakáttépkedéssel semlegesíteni, a káosz gyakorlatilag csak növekedhet, ezért aztán meg kell gondolni, hogy milyen taktikát választunk. Érdekes morális kérdéseket is felvet a dolog: például el kell döntenünk, hogy megmentünk-e egy őrök által szekírozott nőt (minden legyilkolt katona 10-zel növeli a káoszt), vagy inkább hagyjuk, hadd erőszakolják meg és vágják el a torkát (a civil áldozatok csak 5 pontot adnak hozzá az anarchiamércéhez).

A Dishonored tehát a döntésekről és lehetőségekről szól. Egész pontosan arról, hogy egy akciójátékba annyi lehetőséget rejtsenek, hogy egy végigjátszással szinte csak a felszínt tudd megkapargatni. Lopakodás és vívás, különleges kütyük és varázslatszerű képességek, patkánnyá alakulás és hackelés – és persze rengeteg képesség még titokban tartanak a fejlesztők. A Dishonored lehet, hogy nem eredetiségével fog díjakat nyerni (bár egyedi világának már most megszavaznánk néhány ilyet is – az „év bálnateteme" elismerésben például egyeduralkodónak tűnik), de abban majdnem biztosak vagyunk, hogy a jövő év egyik legkellemesebb bemutatkozása lesz az övé!

www.pcguru.hu/2163

» Elemeire bontva semmi újat nem hoz, azonban a kombináció meglepően jól hangzik – persze volt már ilyen a közelmúltban, és mi lett belőle. (Igen, Brink, rád nézünk épp...)

PRO
Jól eltalált képi világ és változatos lehetőségek az akcióban

KONTRA
A pezsgőbontással azért várjuk meg a megjelenés napját...

RAGE™

Az id Software legújabb játékára a cikk írásakor csupán egyetlen hónapot kell várni, ami nem semmi, hisz valamikor 2007 nyarán jelentették be. De vajon megugorja a lécet?

[ÍRTA CHOCHO]

Az id Software-re jellemző, hogy hosszú évekig húznak egyetlen projektet, halasztgatják, javítgatják, és amikor már épp mindenkinek kezd tele lenni a hócipője, megjelentetik, hogy az egész játékvilág befogja a lepényleső-jét, és az összes fanyalgó napokra eltűnjön a szobájában. Valószínűleg nem lesz ez másként most sem, hisz a legendás cég új játéka, a Rage alig több mint egy hónap múlva boltokba kerül. Gondoljatok csak bele: a Doom 3 valamikor 2004 augusztusában jött ki, vagyis kereken hét esztendeje. Azóta nagyot változott a világ, hisz megjelent egy rakás forradalmi játék, az FPS-piac egyeduralkodója az akkor még épp hogy első részét taposó Call of Duty, és a technika is beérte az id-t, lévén hihetetlen grafikus motorok jelentek meg az elmúlt pár évben. Joggal tehető fel tehát a kérdés, hogy vajon az id képes-e a megújulásra, s amennyiben igen, mégis mire számíthatunk egy olyan játéktól, ami első ránézésre nem több a Fallout FPS változatánál.

ÉBREDÉSEK

Noha pár évvel ezelőtt még nem mertük volna egyértelműen kijelenteni, hogy érdemes várni a Rage-et, az idei QuakeCon és a GamesCom kiállítás óta egyre biztosabbak vagyunk abban, hogy izgalmas játéknak nézünk elébe. A sztori szerint a Földet 2029-ben eltalálja egy aszteroida, a világ nagy koponyái pedig még a kataklizma előtt építenek egy Bárkának keresztelt biztonsági bázist, melyben a világot majdan újjáépítő embereket hibernálják. Hősünk is egy ilyen lefagyasztott fickó, aki aztán arra a keserű felismerésre ébred, hogy a Bárka elromlott, mindenki más meghalt, a világ végét követő jövő pedig leginkább a Mad Max című filmre hasonlít. A Föld nagy részét nukleáris sivatag uralja, az emberek szemétből tákolt romvárosokban élnek, a köztük húzott utakat pedig homokfutókon száguldozó bandák, bűnözők és mutánsok tartják rettegésben. Nincs más hátra, mint túlélni, s ha már úgyis a világ megváltása volt a célunk, kideríteni, mi történt valójában az aszteroidával, és miért ilyen elszúrt ez a társadalom. Újdonságot persze kár keresni a sztoriban, az id sosem a lenyűgöző történetekről volt híres, arra ott a BioWare és a Square Enix. Itt a játékélményen lesz a hangsúly, amely első ránézésre az FPS-ek ötvözése a MotorStormmal, holott ennél nagyobbat nem is lehetne tévedni.

ADATOK

KIADÓ
Bethesda

FEJLESZTŐ
id Software

MŰFAJ
FPS

MEGJELENÉS
2011. 10. 07.

STÍLUSMINTA

Borderlands
2009 (2K GAMES)

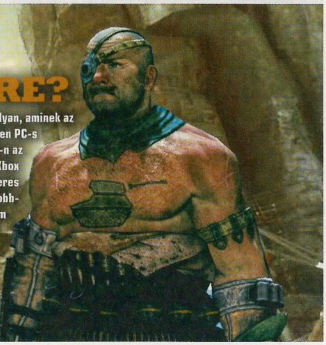
NINCS VÉGZET

A Rage alapjaiban véve még most is egy FPS-játék, azaz vannak nálunk fegyverek, és sok ellenfelet kell kinyírnunk, ha el akarunk jutni A pontból B-be. Igaz, hogy a járműveknek a fejlesztők állítása szerint fontos szerep jut, a hivatalos beszámolók alapján azonban esélyes, hogy legtöbbször csak azért ülünk majd a volán mögé, hogy eljussunk az aktuális küldetés helyszínére, illetve hogy versenyezzünk egyet némi

extra pénzért. A játékélmény lelke tehát marad a lövöldözés és a túlélés, melyet a hatalmas senki földje bolondít meg különböző frakciókkal, szabadon felvehető küldetésekkel és RPG-elemekkel. Mivel a Rage világa nagy, ezért igen sokféle helyszínt járunk be. Lesznek elpusztult metropoliszok, régi csatornák, nemrég eszkábált épületkomplexumok, s persze az idtől elmaradhatatlan titkos laborok is bejátszanak a képbe – legalábbis erre enged következtetni a titokzatos és technikailag igen jól felszerelt Árnyékosztag, akik valami miatt nagyon érdeklődnek utánunk. Ha már szóba kerültek a frakciók, fontos tudni, hogy a sivatag tele van különféle csoportosulásokkal, melyek tagjai nem mindig barátságosak egymással. A legutáltabb csoport viszont kétségkívül a banditáké. Ezek a furcsa, már nem is teljesen emberi gonosztevők a föld alá húzódva várják, hogy lecsaphassanak, nekünk pedig egyszemélyes hadseregként kell felvennünk a harcot ellenük. Maguk a banditák egyébként a játék első órájának ügyeletes rosszfiúi, náluk sokkal durvább arcokkal is összeakasztjuk majd a bajszot. Elég csak a mutánsokra gondolni, kik közül bizony vannak emelet magas óriások is, s akkor a nagy, csápos iszonyatot még nem is említettük, mely mintha csak Lovecraft egyik novellájából kúszott volna elő.

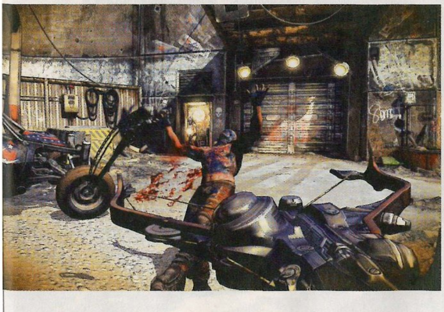
AKCIÓ A NÉGYZETEN

A Rage fegyverei taktikus játékot ígérnek, s erre bizonyíték lehet a fejlesztők megannyi prezentációja. Mivel a mordályok fejleszthetők, mi több, sokféle lőszer vásárolható hozzájuk, a küldetések teljesítése sem csak egy módon lehetséges. Jó példa erre az elektromos nyílvessző, melyet egy pocsolyába lőve az összes körülötte álló ellenfél kivégezhető, de a trailerekben sokat mutogatott bumerángpenge is hasznos társ lehet. Ugyan nem minden lény ellen jó, előnye, hogy sosem fogy ki, így érdemes lesz minden kaland alkalmával magunkkal vinni. A már említett fejlesztések egyébként nagyon sokat módosíthatnak szerszámainkon, így érdemes minél több mellékküldetést vállalni, mert az így befolyó pénzzel szabadon költekezhetünk a Rage városainak ószereseinél. A játék ezen része csak nemrég mutatkozott be ténylegesen, s az alapján, amit az id mutatott, kijelenthető, hogy nagyon addiktív feature-rel állunk szemben. Mert hisz ki ne akarná a legszebb és legjobb cuccot a magáénak tudni a világ végén? Az a pár extra játékóra már igazán semmiség, ha olyan géppisztolyunk lehet, ami még az árnyékosztagosok páncélján is úgy lő keresztül, mint egy kocka meleg vajon. Mindezen csoda persze nem érne semmit a megfelelő technológiai támogatás nélkül. De hát emberek, az id-ről beszélünk, nyilvánvaló, hogy az új id Tech 5 minden téren kielégíti majd az igényeket. Mivel a Rage multiplatform játék, a PC-s verzió eleinte nem lesz sokkal szebb a konzolosoknál, viszont John Carmack programozózseni és ügyeletes félisten nemrégiben megerősítette, hogy mi, számítógépes játékosok egy magas felbontású textúrapakkot kapunk a megjelenést követően. A grafika egyébként döbbenetes, elég, ha vettek pár pillantást a mellékelt képekre.



KONZOLRA VAGY PC-RE?

A Rage az id első multiplatform játéka -- pontosabban az első olyan, aminek az összes változatát a texasi srácok fejlesztik. Mivel az id alapvetően PC-s csapat, a számítógépes verzió várható a legszebbnek, igaz, PC-n az áhított 60 fps-hez erős hardverre van szükség. Playstation 3-on és Xbox 360-on adott a 60 fps, melyhez natív 720p-s felbontás és kétszeres MSAA dukál. A konzolos portok közül egyébként a PS3-as ígérkezik jobbnak, mert csak egy (Blu-ray) lemezt foglal, míg Xbox 360-on három teljes DVD-n terpeszkedik a Rage.



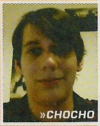
A két kép jól mutatja a hasonlóságot a nagy ellenfél Borderlands-zel: a grafika szebb, de hangulatában szinte bitre ugyanaz a RAGE, mint a Gearbox játéka

MÁR CSAK PÁR ÉVSZÁZADOT KELL ALUDNI...

Egy szó mint száz, a Rage a nyakunkon van, mi pedig alig várjuk, hogy rávessük magunkat az id disztópiájára. Hazudnánk, ha azt mondanánk, hogy sosem voltunk szkeptikusak a texasi srácok legújabb játékával szemben, de az utóbbi hónapok sorozatos bemutatói alaposan felkorbácsolták az érdeklődésünket. S végső soron az id-ről van szó, egy olyan brigádról, ami még sosem okozott csalódást (bizony, a Doom 3-ban is maximum azok csalódtak, akik nem olvastak róla egyetlen hivatalos sajtóanyagot sem), szóval miért pont most kéne kételkednünk? Egy mindenesetre biztos: ha megjelent a Rage, a srácok teljes gőzzel ráállnak a 2008-ban bejelentett, de be még sosem mutatott Doom 4-re, hogy a sivatagos kiruccanás után visszatérjenek a pokolba. Sosem volt még ilyen hívogató egy túlvilági turné se.

www.pcguru.hu/868

» Több éve várjuk, láttuk már borzalmasnak, közepesnek és csodálatosan ígéretesnek – már csak pár hét, és végre kiderül az igazság.

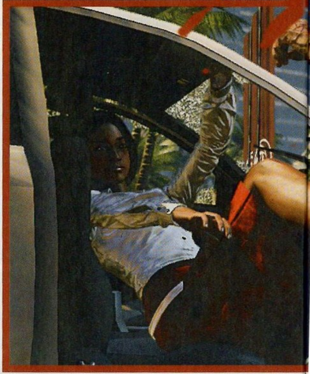


»CHOCHO

PRO
Hatalmas, gyönyörű, nyitott világ, okosnak tűnő ellenfelek, hatalmas robbanások, izgalmas fegyverek...

KONTRA
Kevés AAA-játékkal kapcsolatban láttunk még ennyi intő jelet...

[ÍRTA MIGUEL] **Tegnap este kicsit sok volt a pia, az éjszaka történései csak képregényben vannak meg: egy bulin szédelegtél, letapiztál pár csajt, beszóltál a rappernek a színpadon, lenyúltál pár pirulát egy, a saját vérében fetrengő lánytól a női wc-ben, az utolsó kép meg az, hogy még ájulás előtt meghúzod a whisky-s üveget. Önmagában ez is elég lenne a durva másnapossághoz, de mikor felébredsz, még nem tudod, hogy a fejfájás-hányinger kombó lesz a legkisebb bajod a következő 24 órában.**



Ha meg szeretnénk rajzolni, milyen ívet írnak le az egyes játékstílusok a népszerűségi görbén, hullámvonalat kapunk: van, ami épp a völgyben pihen (szimulátorok, hogy mást ne mondjak), és van, ami a hullámok hátán lovagol – na, ilyen a zombis téma. Az élőhalottak először a filmek világában törtek ismét elő, aztán a játékipar is kipörgette magából a megfelelő számú feldolgozást, és a lengyel Techland sem akart kimaradni a buliból, így a felejthető Call of Juarez: The Cartel mellett tető alá hozták a Dead Islandet is. Bár a csúcsidőszaknak vége, a játék jól ötvözi (hejj, de szépen eufemizálom a lopást) a korábbi sikercímek bevált eszközeit, és tulajdonképpen nulla újítással, ennek megfelelően zéró kockázatot vállalva hasítja ki a maga részét a kifordult belekkel és rothadó hússal megtöltött tortából.

ADATOK

KIADÓ
Deep Silver

FEJLESZTŐ
Techland

MŰFAJ
Akció-RPG

MULTI
4 fős kooperatív

INFO

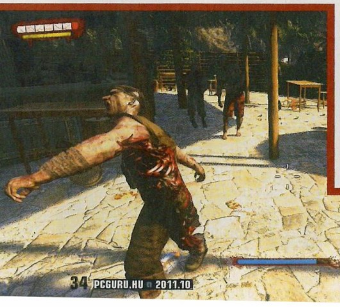
A Techland előző játékát, a Call of Juarez: The Cartelt kénytelenek voltunk leminősíteni a meglehetősen C-kategóriás megvalósítás miatt, azonban a Dead Islandre összeszedték magukat a fiúk, és egy élvezetes játékot bocsátottak a rendelkezésünkre.

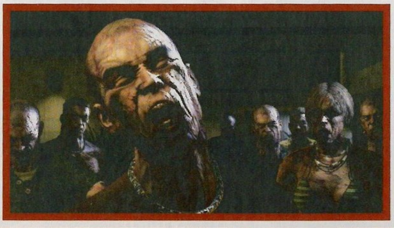
POKOLI PARADICSOM

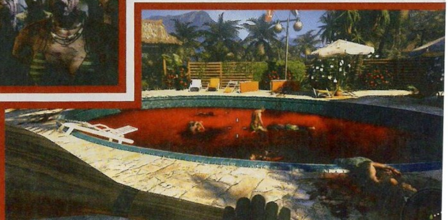
A játék erős húzással indít: a bevezetőben említett buli után arra ébredünk, hogy a tengerparti luxusszálló pokollá változott – valami fura oknál fogva az emberek nagy része őrjöngő zombivá vedlett át, az egyetlen esélyünk, ha a többi túlélővel összefogva addig oldjuk meg egymás gondját-baját, míg valahogy végre elszabadulunk az átkozott földdarabról. Pár perc játék után kiderül, hogy nemcsak a szálloda vendégei, de a sziget szinte teljes lakossága kifordult magából – akiből nem zombi vagy rettegő túlélő lett, az épp gengszterkedik; a rendőrök és a katonák elpucoltak; és ha mindez nem lenne elég, jön a monszun. Durva pert akasztunk az utazási iroda nyakába, ha egyszer visszajutunk a civilizációba, az egyszer biztos, de addig még van 20-25 órányi tiszta játékidő.

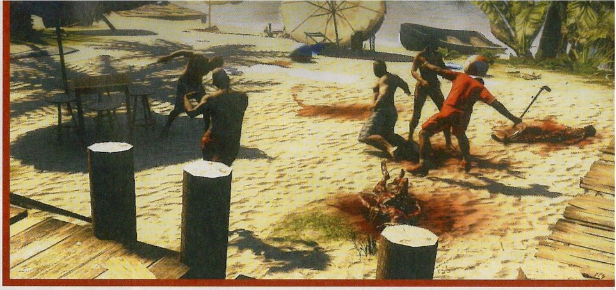
Első nekifutásra ugyan elhullunk majd a hotel folyosóján, de legalább kiderül, hogy immunisak vagyunk a zombik harapására – na annyira azért nem, hogy ne dobjuk be a törölközőt, ha sokáig nyammognak rajtunk, de az mindenképp örömteli, hogy nem változunk át.

A játék rendszerében meghalni nem fogunk soha, ha elfogy az életerőnk, 5 másodpercig pihenünk, majd néhány lépéssel odébb visszatérünk a harcba, pár dollárral ugyan szegényebben, de legalább nem sántítva, hörögve, rothadófélben, és ez is valami. A történetre visszatérve: az első küldetés, miszerint ragadjunk lapátot és menjünk segíteni a strand homokjában az élőhalottakkal vívó életmentőnek, még kötelező, ettől a pillanattól fogva azonban azt teszünk, amit csak akarunk. Pontosabban, amit csak a fejlesztők akarnak. Bár a rendelkezésünkre álló világ tágas, a szabadság csak illúzió: az egyes helyszínek csak akkor telnek meg élettel, ha egy küldetés teljesítése miatt megyünk oda, és bár ilyen küldetésből sok van, a rendszer igazából nem dinamikus, és









Habár elsőre úgy tűnhet, hogy ezen a képen a strandröplabda-válogatott kapott össze a legutóbbi meccs végeredményén, erről szó sincs, a homokban élet-halál harc folyik egy túlélő és a zombik között.

négyesfogat

Bár ez majd csak az első fejezet végén látott videóból derül ki, a Dead Island története szerint a négy választható karakter akkor is együtt menekül, ha mindössze egyetlen élő játékos van a csapatban, és hacsak egy barátunk be nem csatlakozik mellénk, az átvezető videókat leszámítva egyedül leszünk a színen. A Dead Island azonban bevallottan kooperatív játék, így mindenképpen érdemes kipróbálni többedmagunkkal is – azon túlmenően, hogy a több kéz többet vág elv mentén jóval könnyebb lesz elbánni a zombikkal, a tárgyak csereberéje is lehetővé válik. A PC-s változat koop-multija nagyon könnyen kezelhető: pár gombnyomással elintézhető minden, a csatlakozástól az üzletelésig, viszont készüljön fel lélekben mindenki arra, hogy a többi játékos karaktere kívülről nézve nincs túl részletesen kidolgozva, így lesz majd jó pár mókás textúra és elnagyolt mozgásfázis. Persze kit érdekel ez, amikor zombik loholnak a sarkunkban?

nyomon valami olyan eszközbe botlunk, ami leánykori nevén ugyan vízvezeték volt, az aktuális zombi-apokalipszis esetén viszont gyilokszerszám. A legegyszerűbb faeszközöktől, mint a seprűnyél vagy az evezőlapát indítva a játék során izgalmas utazást teszünk majd a környékbeli mesteremberek világában: szakácsok (kés, bárd), cipészek (kalapács), víz-gáz-fűtésszerelők (vascső, csavarkulcs), kertészek (lapát, bozótvágó) és megannyi más foglalkozás eszközei kerülnek majd eloszlásuk, sőt, a sebzésük sem kiegyensúlyozott. Nyugi, már fordítom is le magyarra: hiába van a négy különbözően specializálódott karakter, ha mind a négyen képesek használni a különböző típusú fegyvereket, sőt, a hajigálásuk sem okoz gondot, ráadásul hiába választjuk ki a lőfegyveres csajt, ha a három fejezet közül az elsőben nemhogy karabélyt, de gatyagumis csúzlit sem találunk, csak kiskést meg baseballütőt. Ennek ellensúlyozására a szintlépésekkor kapott képességpontokból vásárolhatunk olyan extrát, ami felturbózza az egyéb, kényszerből használt fegyverek sebzését, de hé, ha a többi karak-

Újdonság egy fikarcnyi sincs benne, de ennek ellenére mégis szórakoztató zombikat püfölni a Dead Island paradicsomában.

a kezünkbe, hogy aztán ezek segítségével másszunk ki a – nemritkán a szemöldökünket nyaldosó – szószból.

Indításkor négy karakter áll a rendelkezésünkre, ezek mindegyike másban erős, és a játékosnak el kell döntenie, hogy az éles, a zúzó vagy inkább a lőfegyver-specialistát választja, esetleg a negyediket, aki kiemelkedően jól hajigálja el a fenti kategóriák bármelyikét. Sajnos azonban itt is visszatér a korábban már emlegetett látszat: az egyes fegyverek nem kasztspecifikusak, és az

ter az első pillanattól kezdve kihasználhatja a specialitását, akkor nekem miért kell tíz órán át szívnom, míg végre lesz saját pisztolyom? Más, szintén a lootolásra építő játékban ezt ügyesen megoldották, és nem azt szeretném, hogy minden sarkon pisztoly legyen, két póttárral (bár ha ugyanott kések és tonfák hevernek halomban, akkor talán nem túlzó az igény), de azért félóránként kapjak már valamit, ami durrog. Ha ehhez még azt is hozzáveszem, hogy a pisztolyok finoman szólva is impotensek a kardhoz meg miegyébhez képest, akkor már talán az olvasónak is dereng, miért gondolom tervezési hibákkal sűrűn tűzdeltnek Purna (alias „a pisztolyos csaj") szerepeltetését.

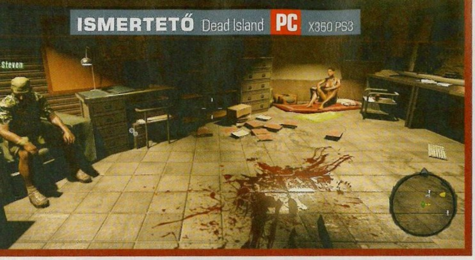
Eltekintve azonban a fenti sirámtól, a rendszer jól működik. Közelharcban érdemes célozni a haragos hussogtatás helyett – pár jól (értsd: fejre, nyakra,

még csak nem is véletlenszerű. X megkér minket, hogy menjünk el A-ba, ott szerezzünk meg/végezzünk el valamit (meg persze nyomjunk le minden zombit, akit csak látunk), és ha ez megvan, egy lépéssel közelebb leszünk a megoldáshoz (no meg a következő szinthez). A játék ennek ellenére jól kezeli ezt a helyzetet, a fő szál kibogozására szánt nagyjából 20 óra alatt csak ritkán éreztem magam körül azt a láthatatlan korlátot, ami a megfelelő irányba terel. Akad néhány nagyobb helyszín, ahol a történet továbbgördítése miatt fontos feladatok mellett csillió kisebb gondot is megoldhatunk, és ha szánunk időt a mellékküldetésekre, akkor úgy beleveszünk a parti bungalók labirintusába, a belváros szeméttel zsúfolt mellékutcáiba, a dzsungel rejtelmeibe (az utolsó helyszínt nem mondom el), hogy észre sem vesszük, mennyire vékony rétegben vitte fel a Techland a sandbox-mázat az amúgy nagyon is irányított kalandra.

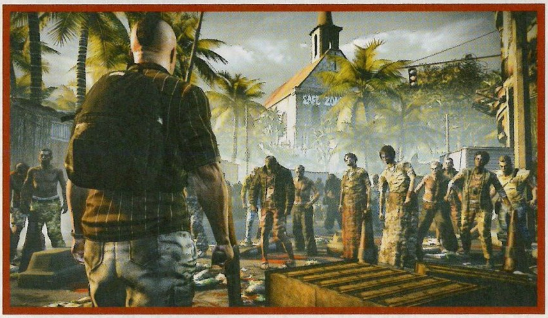
HA HARC, HÁT LEGYEN HARC

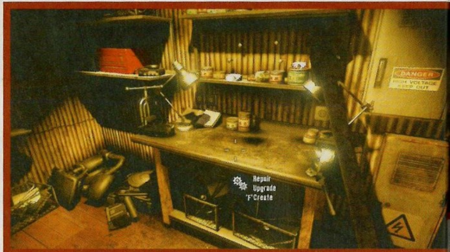
Amint igazából nekikezdünk a játéknak, kiderül, hogy Banoi szigete valójában a gyilkosok paradicsoma, hiszen lépten-

Zombiskacok a térről



A játékban nem mindenki olyan aktív, mint mi, sőt, a szereplők nagy része csakis arra vár, hogy egy tökös legény (vagy leány) megmentse őket.





végtagokra) helyezett találat nyomán sokkal többet sebzünk, ráadásul a véletlenszerű parasztlengőkkel csak ritkán érünk majd el csonttörést (főleg zúzófegyverekkel) vagy csonkolást (éles cuccok, mint kard vagy balta előnyben), ami az extra sebzés mellett plusz tapasztalati pontot is jelent. Az értékelést követő két oldalon Chris tippjei között is biztosan szerepel majd, de azért elmondom én is: a sikeres túlélés kulcsa a rúgást kiváltó gomb rendszeres használata, zombinként legalább kétszer, de lehet többször is. A eszközhasználati és túlélőképességeket fejleszti. Érdemes előre elolvasgatni, hogy mi mire jó, mert ha egyszer már kattintottál, az ott is marad – szerencsére csak elvétve van használhatatlan lehetőség: minden jó, csak akad olyan, ami jobb.

SZINTEZÉS

A Dead Island közel sem tökéletes játék, azonban fontos leszögezni, hogy a hibák egyike sem von le komolyan abból a tényből, hogy a Techland évek óta először végre

Ugyan a Dead Island nem mentes a hibáktól, a játékélmény abszolút a helyén van, és palástolja a tervezési gondokat.

lábmunka ugyanis lehet, hogy nem sebez sokat, de megállítja, sőt, szerencsés esetben a földre is viszi a rohamozó hullákat, ráadásul az állóképességünkből sem fogyaszt – ellentétben a kardozással meg a seprűnyél-lobogtatással, ugye. Megfelelő mennyiségű zombi feldarabolása, illetve küldetés teljesítése után karakterünk szintet lép, és a három képességfa valamelyikén választhat magának egy új lehetőséget. A három fa közül az első az, ami a karakterspecifikus dolgokat tartalmazza, a másik kettő az általános

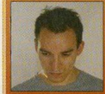
egy minden szempontból jó terméket adott a kezünkbe. A grafika tetszetős, a helyszínek jól kidolgozottak, a játékélmény pedig olyan stabil, hogy észre sem veszed, hány órát is nyomsz le egyhuzamban. Persze attól még, hogy a végeredmény összességében hozza az elvárt szintet, még akadnak olyan megoldások, amiket érdemes a vásárlók tudtára hozni. Lesznek itt kisebb és nagyobb bakik is.

Az első, ami hamar szemet szúr majd mindenkinek, hogy karaktermodellből nincs túl sok a játékban, de mondhatnám úgy

A GURUK MONDJÁK

A Guru szerkesztőségéből természetesen nem csak Miguelnek volt lehetősége kipróbálni a Dead Islandet, a csapat többi tagja is elmerült Banoi szigetének feltérképezésében...

BATE AZ IDEI NYARALÁS LETUDVA



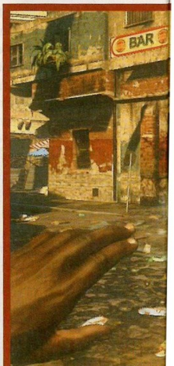
Idén nem jutottam el nyaralni, pláne nem tengerpartra, de a Dead Island kápótolt ezért. A környezet csodás, akadnak bikinis lányok, medence és tenger egy helyen, arról nem is beszélve, hogy Banoi szigete minden eddigi nyaralásomnál érdekesebb helyi programmal szolgált. Még szerencse, hogy a barátaim is jöttek velem.

NEM TÖKÉLETES, DE MÉGIS IMÁDOM **CHRIS**

Annak ellenére, hogy tele van idegesítő hibákkal, hogy a zombik végig velem egyforma szinten vannak, és hogy mindenhonnan lopott ötletekkel dolgozik, a Dead Island egy jó játék. A kiváló harcrendszer, a kooperatív mód, a millió tárgy és a hatalmas bejárható terület miatt nagyon szórakoztatónak tartom.

is, hogy Banoi szigetén (azt a kb. 10 főbb szereplőt leszámítva) mindenki tök ugyanolyan. Elsőre az egykaptafás zombikra figyel majd fel a játékos, aztán arra, hogy minden nőnek kiélt, ráncos arca van, és a fickók között figyelemre méltóan sok a baseballsapkás-szakállas fazon. Valami lengyel betegség lehet ez, a Witcher első részénél is felbukkant ez az amatőr hiba, reméljük a Dead Island folytatásában már jut majd idő néhány extra modellre is. Amúgy a zombik esetében nemcsak azzal van a baj, hogy külsőre nem túl változatosak. Sokkal jobban hiányoltam, hogy képességekben nem túl széles a spektrum. Vannak a sétáló, illetve rohamozó közkatonák, a nagyobb darab (illetve a náluk is nagyobb darab) minibossok, a dagadt vízihullák, a kényszerzubbonyos tankok (amiknél azért felvetődött bennem a gondolat, hogy „oké, játék, de azért hogy kerül egy három méter magas és

Hiába nyitod meg a tűzcsapot, a zombik egyáltalán nem szeretnek zuhanyozni

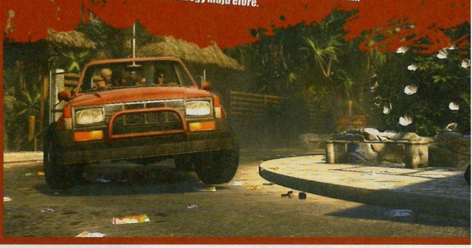


Ember embernek farkasa

Már épp eleged lesz abból, hogy minden sarkon élőhalottak lesnek rád, amikor felüdülésképp megkapod ellenfélnek a meg nem fertőzött embereket is. Változatosságnak nem rossz ez, azonban a nehézségi fok nem változik: az átlagos Banoi polgár nagyon rosszul viseli, ha éles eszközökkel matatsz a nyakánál, esetleg pontos fejlövésekkel hozod a tudtára, hogy a zombikkal ellentétben neki nincs több élete. A készítők nem fáradtak azzal, hogy külön mesterséges intelligenciát programozzanak a nemzombi ellenfeleknek, így nem kell túlságosan meglepődni azon, hogy a fedezék mögé bújáson túl semmi komolyabb taktikát nem látunk majd a rendőrséget és a dzsungelt magukénak gondoló fegyveres martalócoktól.

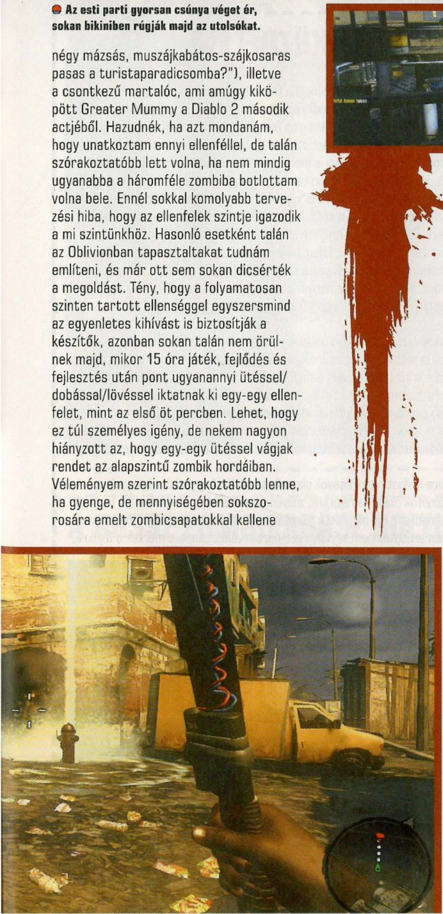
Gépháznak vezénylek

Mivel Banoi szigete nem kicsi, ráadásul mindenhol hemzsegnek az agyatlan hullák, jó hír, hogy a járműves közlekedés szinte a játék elejétől elérhető. Nagy változatosság nem lesz a választható autók terén: vagy sima terepjáróval megyünk, vagy a páncélozott rendőrautóval. Szerencsére fegyvernek sem utolsó eszközök ezek, még a legerősebb zombi is feljajdul, ha teljes gázzal a motorházra ültetjük párszor, ráadásul a világ legkitartóbb járművei vannak a szigeten, hiszen egész addig, míg a meglehetősen körülményes irányításnak köszönhetően be nem ékeljük magunkat két tereptárgy közé, mindegy, hogy hányszor csapódunk fának, sziklának vagy emberi testnek. A szélvédő kitörik, a motor is füstölni kezd, de ez csak a látszat, a járgány töretlenül megy majd előre.



Az esti parti gyorsan csúnya véget ér, sokan bikiniben rúgják majd az utolsókat.

négy mázsás, muszájkabátos-szájkosaras pasas a turistaparadicsomba?"), illetve a csontkezű martalóc, ami amúgy kiköpött Greater Mummy a Diablo 2 második actjéből. Hazudnék, ha azt mondanám, hogy unatkoztam ennyi ellenféllel, de talán szórakoztatóbb lett volna, ha nem mindig ugyanabba a háromféle zombiba botlottam volna bele. Ennél sokkal komolyabb tervezési hiba, hogy az ellenfelek szintje igazodik a mi szintünkhöz. Hasonló esetként talán az Oblivionban tapasztaltakat tudnám említeni, és már ott sem sokan dicsérték a megoldást. Tény, hogy a folyamatosan szinten tartott ellenséggel egyszersmind az egyenletes kihívást is biztosítják a készítők, azonban sokan talán nem örülnek majd, mikor 15 óra játék, fejlődés és fejlesztés után pont ugyanannyi ütéssel/dobással/lövéssel iktatnak ki egy-egy ellenfelet, mint az első öt percben. Lehet, hogy ez túl személyes igény, de nekem nagyon hiányzott az, hogy egy-egy ütéssel vágjak rendet az alapszintű zombik hordáiban. Véleményem szerint szórakoztatóbb lenne, ha gyenge, de mennyiségében sokszorosára emelt zombicsapatokkal kellene szembeszállni egy idő után ahelyett, hogy ugyanúgy négy-nyolcfős, velem egyszintű zombikkal kelljen harcolnom folyamatosan.



FOGLALKOZÁSA: ÓSZERES

Talán senkit nem lepek meg azzal, ha elmondom, hogy játék közben a felszedett cuccok menedzselése okozta a legnagyobb fejtörést: az ilyen tárgyalapú harcrendszerekkel megáldott címéknél az a fura, ha a játékidő 10 százalékát nem az inventoryban töltöd. A Dead Island sem nélkülözi a „na, ez a kalapács jobb, mint az a kard, de nem veszem fel, mert hátha jön majd egy erősebb pisztoly" jellegű pillanatokat, és ezzel önmagában nincs is baj. Félórányi gyűjtögetés után már nyakig merülhetünk a különböző minőségű, színű, illetve sebzésű kacatokban, és önfeledten pancsolhatunk, mint Dagobert bácsi – egész addig, míg itt is meg nem leljük a furcsaságokat. A szőrén-szálán eltűnt cuccokat még csak-csak megmagyarázza a korai változat, sőt, az önhatalmúlag átrendezett fegyver-gyorsmenü (a középső gomb lenyomásával előhívható kördiagram, ahonnan egy pillanat alatt kiválasztható a korábban bekészített harceszköz) is inkább csak bosszantó, mint idegesítő. De azt már senki nem adja be nekem, hogy míg a buzogányok, kardok és puskák turbózásához kellő részegységekből (öngyújtóból, szegből, rongyból, akkumulátorból, fűrészlapból, alkoholból, és még sokáig folytathatnám) akár ipari mennyiséget magammal vihetek, lőszerből csak a szabott mennyiség fér a táskámba (a három fegyverhez járó alig 100 darab skuló még gyakorlásra is kevés, zombihordák ellen meg kínosan szűkös).

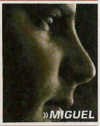
NÉGYCSILLAGOS SZÁLLODA

Korábban azt állítottam, hogy szinte semmi újítás nincs a Dead Islandben, és ezt továbbra is tartom: a zombis téma alapvetően sem túl friss, és a többi játékelem is az újrafelhasználható ötletek feliratú dobozból érkezik. Az egyetlen kivétel talán az FPS-nézet – elsősorban pusztakezes vagy (nem lő)fegyveres harcra építő játékban ritka az első személyű kamera, és ez annyira feldobja a hangulatot, hogy egész sokáig hajlandó voltam elnézni a tényt: a Techland játéka gondolkodás nélkül lenyúlt mindent, ami máshol már sikerült. Van küldetésrendszer és pottyanó fegyverarzenál a Borderlandsből (vagy bármi más címből, ahol volt ez a két rendszer), akad némi fegyverszerelés és –berhelés, no meg szintlépés, mondjuk a Dead Risingból, jelenetek filmekből, durván klisés főszereplők – az igazat megvallva tényleg kevés önálló ötlet van, de a végeredmény játékmenetében, megjelenítésében, hangjaiban és hangulatában egyaránt nagyon stabil, jól összerakott, erős. Egy alaposabb hibajavítós-balanszírozós javítócsomag ellen nem lesz majd kifogásom, de végeredményben a Dead Island megéri a pénzét, hosszantartó, minőségi szórakozást nyújt, mind egyjátékos, mind kooperatív módban.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

www.pcguru.hu/880

»Jól összerakott, de minden újítást nélkülöző játék, jó harmincórányi élvezetes tartalommal, ami játszható egyedül, de akár kooperatív módban is.



PRO
A zombiaprítás igen gyorsan magával ragad, ha hagyod magad

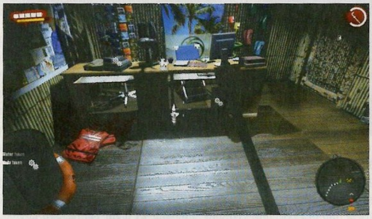
KONTRA
Jó néhány tervezési baki vár még javításra, egy patchel lesz ez még jobb is.

GÉPIGÉNY» Core2Duo 2.66 GHz, 1 GB RAM, ATI 2600XT / Gefroce 8600GT, 15GB HDD

»83%«

DEAD ISLAND
Tippek, trükkök

[ÍRTA CHRIS] **Egy olyan játékról, ami telis-tele van szerepjáték elemekkel, nem túl nehéz tippeket írogatni. A Dead Island persze sok szempontból egyszerű program, amelyben a túlélésért folytatott harc szimpla ütök-vágokból áll, mégis jó pár óra kellhet ahhoz, hogy felfedezzük azokat az apró részleteket, amiket most megosztunk veletek.**



TÉRJ LE AZ ÖSVÉNYRŐL – NAVIGÁCIÓ, KÜLDETÉSEK

Banoi szigetének hatalmas területe várja a felfedezést, és a pokoli paradicsom nemcsak zombikkal, de küldetéseket biztosító emberekkel is teli van, és az általuk biztosított feladatok mellékszálként jelennek meg a küldetéslistátokon. Az első és legfontosabb tanácsunk az, hogy szánjatok időt ezeknek a mellékmissziónak a megoldására, hiszen nemcsak rengeteg tapasztalati pontot szerezhettek általuk, de számtalan olyan fegyver-mod is a jutalmatok lehet, melyekkel alaposan felturbózhatjátok kedvenc cséphadarótokat.

Jól nézzetek körül mindenhol, ahol jártok. Sok esetben csak egy bizonyos mellékküldetés juttat el titeket olyan helyekre, ahova más esetben biztos nem merészkednétek. Ezeken a területeken nemcsak értékes fegyvereket, gyűjthető igazolványokat, hangfelvételeket, dokumentumokat találhattok, de fegyver-modokat is, melyekből legalább kétszer annyit találhattok a szigeten elszórva, mint amenynyit az alap küldetések során kaphattok. Ezek az értékes modifikációk a nagy papírtekercs alakjukról könnyen felismerhetők. Bátran térjetek le a játék által számotokra kijelölt útról, nézzetek szét minden szobában, de persze mindig legyetek éberek.

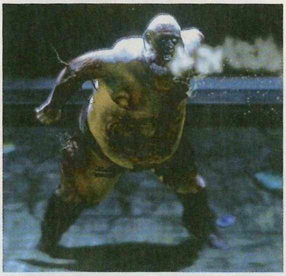
A térképen jól láthatók azok a helyek, ahol küldetések várnak rátok (zászlók jelölik a célt, felkiáltójelek pedig a felvehető küldetéseket), valamint szürke terület jelzi, ahol korábban még nem jártatok. Látogassátok meg a szürke zónákat is, több küldetésre is szert tehettek egy kis előre nem tervezett városnézéssel. Halálfej ikon jelöli a térképen azokat az ellenfeleket, akiket mindig érdemes levadászni, ezekre is feltétlenül figyeljetek oda, ugyanis könnyen előfordulhat, hogy csak a kiirtásuk után áll szóba veletek egy bajba jutott túlélő.

TÖBBET ÉSSZEL – KÜZDELEM

Érthető módon a legtöbb időt harccal töltitek majd a Dead Islandben, ezért készüljetek fel alaposan ezekre a küzdelmekre. Egyszerre mindig egy tucat eszköz lehet a birtokotokban, és ide sorolandók az egészségügyi dobozok, az alkoholos üvegek és a különféle bombák is. Mivel a fegyverek nagyon könnyen amortizálódnak a puha zombifejeken, érdemes legalább öt-hat zúzó-vágó szerszámot magatokkal cipelni, bárhova is menjetek. Sosem tudhatjátok, hol találtok legközelebb javítóasztalt, így nem árt, ha mindig van nálatok valamennyi tartalék. Ha harcra kerül a sor, ne csapkodjatok össze-vissza, inkább folyamatosan hátráljatok és célozzatok megfontoltan. Ha a karakteretek kimerül a csépelésben, védtelenek lesztek, és könnyedén földhöz vág még a leggyengébb zombi is. Általában a fejre leadott ütések a legcélravezetőbbek, de érdemes lehet karra is támadni, főleg, ha fegyveres zombival találjátok szembe magatokat. Gyorsan rohamozó ellenfeleknél célszerű azonnal a lábakra célozni. Amennyiben az ellenfeletek sisakot hord, akkor a sebzés harmadolódik a fején, így ne lepődjünk meg, ha az átlagos ütésszám nem teríti le a fejfedővel rendelkező egyedeket.

A harc esetén a legfontosabb tanács, hogy rúgjatok, amikor csak lehet. A zombik a rúgást nem tudják megszakítani, továbbá ez a mozdulat kevés állóképességet emészt fel, sőt, szerencsés esetben még a földre is küldhetitek vele az áldozataitokat. A zombik feje fölött található sárga csík az állóképesség-mutatójuk, ha ez elfogy, akkor azonnal kibillennek egyensúlyukból. A pályákon található piros propán-bután palackokra talán fel sem kell hívnunk a figyelmet, valószínűleg tudjátok, mire valók. Eldobásukkor célozzatok a zombik lábára, találat esetén az élőhalottak ettől elesnek, nektek pedig lesz időtök és rálátásotok becélozni a robbanóanyagot.

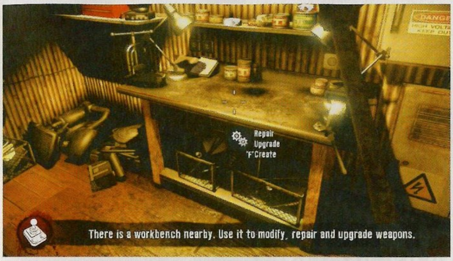
A játék során a thug névre hallgató mini bossok okozzák a legtöbb bonyodalmat, azonban máris nem lesz olyan nehéz leölnötök őket, ha rájöttök, milyen mozdulatokat ismételnek. A legtöbb esélyetek akkor van a támadásra, ha hagyjátok hármat csápolni őket (ez gyakori mozdulatsoruk), majd ezt követően erőtöket nem sajnálva két-három válaszcsapást mértek a fejükre, majd hátráltok, és elölről kezditek az egészet. Legyetek türelmesek, amíg kitámadják magukat, ne menjetek feleslegesen a közelükbe, különben hamar megtapasztalhatjátok, hogy az izgágaság itt nem túl kifizetődő harci technika. Lehetőség szerint használjatok moddolt fegyvereket a keményebb helyzetekben, ezek ugyanis kritikus találat esetén folyamatos sebzést okoznak az ütés utáni másodpercekben is. Tűz, elektromosság, méreg; mind más és más hatást produkál az áldozatokon, melyeket kihasználva azonnal végezhettek akár egy-egy főellenféllel is.

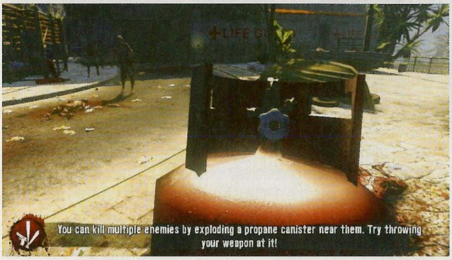


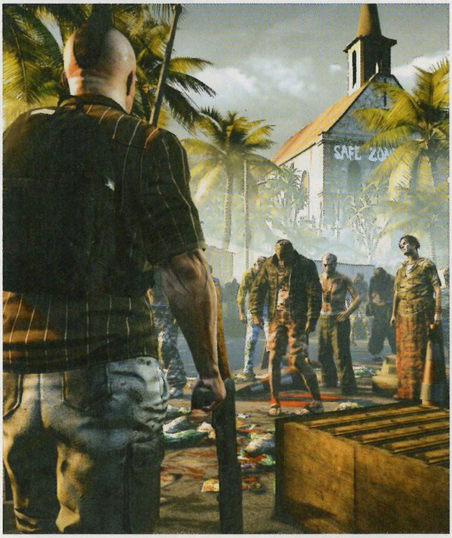
LÉGY JAVÍTÓ SZÁNDÉKÚ – TÁRGYAK

Megszámolhatatlan mennyiségű fegyvernek látszó tárgyat találhattok majd a játék során, melyek gyűjtögetése nemcsak hasznos, de szórakoztató is. Ezeknek a tárgyaknak a ritkaságát színekkel jelöli a program, méghozzá a következő sorrendben: fehér, zöld, kék, narancs és lila. Természetesen minél ritkább egy tárgy, annál jobb tulajdonságokkal rendelkezik, viszont a különböző színkategóriájú tárgyak javítási költsége – szerencsére – nem sokban tér el egymástól. Az egyik legfontosabb tanácsunk, hogy soha ne hagyjátok eltörni a harci szerszámaitokat. Hiába van egy kedvencetek, gyakran váltsatok fegyvert, és mindig legyen nálatok néhány darab, nehogy váratlanul megoldhatatlan szituációba keveredjetek. A végső amortizációt főleg azért kell elkerülnötök, mert egy teljesen lestrapált fegyver javítása hihetetlen összegeket emészthet fel – akár 5000 dollárig is felpöröghet a számláló. A játékban található munkapadokon egyébként nemcsak javítani, de fejleszteni is tudtok, méghozzá négy szinten keresztül, az upgrade opció alatt. A tápolásnak köszönhetően a fegyverek tartósabbá és hatékonyabbá válnak, azonban igen magas összegeket kell leszurkolnotok ezekért a változtatásokért is.

Ha van pénzetek, semmiképp ne spóroljatok a fejlesztésekkel, sőt, soha ne legyen nálatok 10-15 ezer dollárnál több, a nagy része úgyis elúszik, ha kiütnek titeket. Költsetek bátran fejlesztésekre és vegyétek meg a kereskedőktől a ritkább darabokat, már csak azért is, mert pénzt farmolni amúgy sem túl strapás feladat.







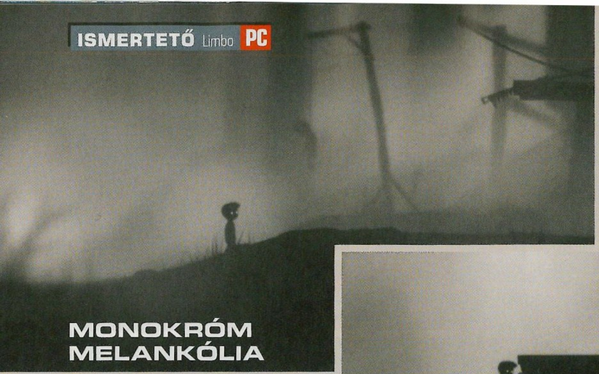
A Dead Island egyik legnagyobb erénye a fegyverek moddolhatósága, és ehhez tervekre, továbbá rengeteg alkatrészre lesz szükségetek. Soha ne adjatok el semmilyen alkatrészt, különösen olyanokat ne, amelyekből amúgy is kevés van. Pénzt szerezhettek másképp is, az egyes alkatrészek pedig akár 20 órányi játékidőt követően is kellhetnek, arról nem is beszélve, hogy a kooperatív módban is csencselhettek velük. Sok ismételhető küldetésben kérnek majd tőletek olyan dolgokat, amikről első látásra nem is gondolnátok, hogy valaha szükségetek lehet rájuk (víz, konzerv, pezsgő, elem, stb.). A két legfontosabb komponens számotokra az alkohol és a rongy (rag), ezekből lehet ugyanis molotov-koktélokat készíteni.

Sajnos velünk elég gyakran megtörtént, hogy elhagytunk olyan fegyvereket, amelyek kincset értek számunkra. Az eszetlen dobálózás mellett ez leggyakrabban úgy történhet meg, ha nem veszitek észre, hogy tele a „hátizsákotok", majd felvesztek egy ártalmatlannak tűnő medi-kitet, vagy némi alkoholt. Ezzel a lépéssel automatikusan lecserélitek a kezetek ügyében lévő eszközt, és könnyen előfordulhat, hogy a nagy rohanásban észre sem veszitek, hogy a földön felejtettétek a kedvenc fegyvereteket. Erre hatványozottan figyeljetek oda, egy kis körültekintéssel rengeteg idegeskedéstől kímélhetitek meg magatokat.

Egy apró trükk: zónázás esetén (tehát amikor gyorsutaztok két fejezet közt, vagyis feljön a töltőképernyő) minden láda és szekrény újra megtelik véletlenszerű tárgyakkal. Az első fejezet 2-es számú bunkerében például négy fémládát is találhattok, de kereshettek más helyeket is, ahol ide-oda ugrálással feltölthetitek a megcsappant készleteiteket.

A ROSSZ ZOMBIVADÁSZ HOLTIG TANUL – FEJLŐDÉS

Mivel mind a négy karakter más-más képességfával rendelkezik, ezért nehéz általános tanácsokat adni a fejlődéssel és a szintlépéskor kiosztandó képességpontokkal kapcsolatban. Számunkra az egyik legfontosabb a ládanyitogatást elősegítő pick-lock képesség megszerzése volt, aminek köszönhetően jobb fegyvereket találhattunk, így hatékonyabban vehettük fel a harcot a zombik ellenében. Ha ezt megszereztétek, alaposan nézzetek szét a képességeitek között, hogy merre találjátok azokat, melyek segítségével lassabban romlanak le a fegyverek, vagy nő a kritikus sebzések esélye. E két tulajdonság rengeteget segít, főleg az utóbbi, ugyanis a moddolt fegyverekkel összehozott kritikus találat még a legkeményebb ellenfeleket is semlegesíti.



MONOKRÓM MELANKÓLIA

Limbo

[ÍRTA JOHNBART] **Egyszerű, de gondolatébresztő; szórakoztató, de szívszorító; változatos, viszont rövid. Ez a LIMBO, 2010 egyik legjobb, végre PC-n is elérhető platformjátéka.**

Napjainkban még mindig vita tárgya a művészek illetve kritikusok körében, hogy önálló művészeti ágnak tekinthető-e a videojáték, és ha igen, pontosan mi tesz egy játékot műalkotássá – a vélemények pedig erősen megoszlanak. Sokak szerint egy játékprogram (eleve az interaktivitása okán) soha nem lehet több merő szórakoztatóipari terméknél, mások szerint azonban napjaink videojátékai egy fejlődés alatt álló művészeti ág első sarjai, melyben még nagy potenciál rejtezik. A kérdés tehát eldöntetlen, az viszont biztos, hogy mindkét oldal folyamatosan gyűjti a muníciót – a LIMBO néven debütált ügyességi-logikai platformer művészjáték pedig az igenlők kezébe ad csattanós érvet, teszi mindezt úgy, hogy közben roppant szórakoztató is.

Az elmúlt évek egyik legegyedibb és legelgondolkodtatóbb játéka, ami végre PC-n is elérhető. Instant get kategória.

MAGÁNY...

Mert miről is szól a Limbo? Nos, ez az a kérdés, amiről eme játék esetében akár esszét is lehetne írni, az (ex-IO Interactive-os) Arnt Jensen vezetésével készült program ugyanis minimalizmusa okán szinte megfoghatatlan: a játékot elindítva rögtön egy szomorkás, kihalt erdő fogad minket, illetve egy, (a többi karakterhez hasonlóan) mindössze sziluettként megjelenő, névtelen kisfiú. Nincs semmilyen felvezetés, in medias res kapcsolódunk a történetbe anélkül, hogy tudnánk, kivel, hol, és miért haladunk előre, és a későbbiekben sem kapunk rá magyarázatot, hogy a főszereplő miként került a baljós atmoszférájú rengetegbe. Rejtély tehát, hogy miért van ott, és miért támad rá majd mindenki, akivel összetalálkozik – támpontot csupán a játék címe („limbo", azaz a „pokol széle"), illetve egy szűkszavú leírás ad, mely szerint testvérünket keressük eme elmúlást sejtető, barátságtalan világban. Bár a narratíva teljes hiánya meglepő lehet, mégis ez adja a Limbo egyik fő erősségét: a sztorit tekintve egész idő alatt csak sejtésekre támaszkodunk, amikre azonban a játék végével sem kapunk választ (ami sokak számára akár csalódás is lehet). Alapvetően épp ezért tekinthető műalkotásnak a Limbo: a melankolikus világ, a magányos gyermek, és a játékban átélt események egyértelműen hatást gyakorolnak a játékosra, aki így fejben biztos megpróbál összerakni valamilyen magyarázatot. Az események értelmezése azonban szubjektív, mindenki mást és mást olvashat ki belőle – épp ezért biztos vagyok benne, hogy mind ti, mind a játékot kipróbáló kollégák másképp vélekednek arról, hogy pontosan mi is történik a monitoron.

...HALÁL,...

Ha tartalmát tekintve ködös is a Limbo, a játékmenete már sokkal letisztultabb – az ugyanis javarészt a klasszikus 2D-s ügyességi-logikai platformvonalon mozog, bár a történet és a világ tálalásához hasonlóan ez sem mentes a meglepetésektől. Ha más platformerrel kéne összevetnem, a legjobban talán a pár hónapja bevizsgált Super Meat Boyjal járnék, a Limbo ugyanis a közös műfaj ellenére tökéletes ellentéte a szintén XBLA eredetű húsféleségnek. Míg ott a halálpontosan kiszámított, precíz mozdulatok, és a végsőkig feszített ügyességi kihívások játsszák a főszerepet, addig a Limbo a sokkal lassabb tempójú, és a szürkeállományunkat megmozgató fejtörőket részesíti előnyben (bár a játék vége felé több ügyességi kihívás is utunkat állja). A program pedig nem fukarkodik a feladványokkal, a Limbo elejétől a végéig képes újat mutatni: egyszerű ugrálás, ládák és csillék tologatása, ellenfelektől és emelkedő vízszinttől való menekülés, prések és körfűrészek kikerülése, a gravitáció megfordítása. Van itt minden, a program pedig előszeretettel kombinálja a korábban már megismert fejtörőket, így minden utunkba kerülő kihívás újszerűnek hat, a monotonitást a játék hírből sem ismeri, ami hatalmas pozitívum, bár ez némileg a játékidőnek is köszönhető, az ugyanis nem tesz ki többet 3-4 óránál. Ezt az időintervallumot némileg kitolja a titkos helyek felkutatása, azonban ez csak az achievement-vadászoknak jelenthet valamit, lévén a rejtekek felkutatásának semmilyen hozadéka nincs se a sztorira, se a játékmenetre nézve.

Ami azonban a fentebb felsorolt kihívásokat igazán érdekessé teszi, az nem más, mint azok megoldásának módja, amit a fejlesztők szimplán csak „trial and death" (avagy „próba-szerencse" helyett „próba és halál") néven illetnek. Ennek lényege, hogy a feladványok zömét úgy tervezték, hogy a játékos

ADATOK

KIADÓ
Playdead

FEJLESZTŐ
Playdead

MŰFAJ
Logikai-ügyességi platformer

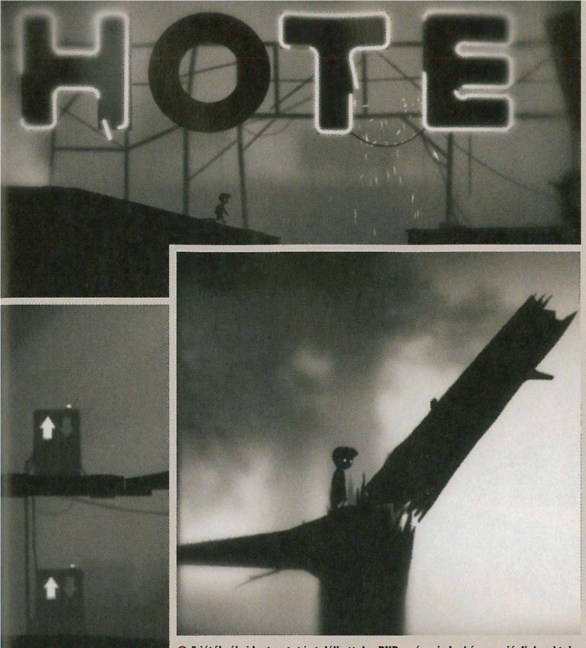
MULTI
nincs

INFO

Emlékszem, mikor a júniusi Guruban a Super Meat Boy okán azon lelkendeztem, hogy az XBLA-n debütált platformjáték végül PC-re is ellátogatott – a frissen portolt, hasonló műfajú LIMBO megérkezése ugyanis hasonlóan örömteli esemény.

INSPIRÁCIÓ VAGY PLÁGIUM?

Bár a Limbo képi világa és depresszív, mégis szórakozató játékmenete egyértelműen különleges, a koncepció természetesen nem teljesen eredeti, számtalan forrásból merít ihletet. A komor, magányos, melankolikus hangulat leginkább az Ingmar Bergman-filmekre emlékeztet, míg az annak aládolgozó kontrasztos, árnyékos, fekete-fehér képi világ főleg a film noir stílus sajátja. A játék erdős területeit ugyanakkor néhányan az 1975-ös Süni a ködben című szovjet animációs film ködös fenyveseiben vélték felfedezni, ami elég is volt ahhoz, hogy pár izgága orosz játékos azonnal plágiummal vádolja meg a fejlesztőket. A mellékelt kép segítségével Ti is összehasonlíthatjátok a film és a játék képi világát – hogy lopás, vagy ihletadás történt-e, mindenki maga döntse el.



A játékról videoteszt is találhattok a DVD-n, és mindenképpen ajánljuk nektek, hogy nézzétek meg, mert a játék mozgás közben jóval hatásosabb pár képnél.

5 JÁTÉK, AMIT SZÍVESEN LÁTNÁNK PC-N

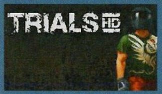
Bár a Super Meat Boyt és a LIMBO-t megkaptuk PC-re, a konzolos piacterek még bővelkednek olyan árkád játékokban, amit mi is szívesen kipróbálnánk. Alant eme címekből csemegézünk.

SPELUNKER HD

2D kincskeresés a bányában ügyességi és logikai elemekkel tarkítva, egy rakás ellenféllel, hatfős co-op móddal megspékelve. Egész egyszerűen kell!

'SPLOSION MAN

Egy robbanószerekből álló fazon felettébb destruktív mód igyekszik megszökni a laborból. Ezt az agyhalált PC-n is megnéznénk.



TRIALS HD

Bár az Elasto Maniára hajazó Trials 2 PC-n is megjelent, mi azért a kirobbanó skill-móddal szerelt Trials HD-nek is nagyon tudnánk örülni.

SHADOW COMPLEX

Orson Scott Card regényen alapuló sztori, UE3 motor, adrenalindús 2D-s lövöldözés 3D-s terepen: egy remek akciójáték receptje.

GEOMETRY WARS EVOLVED 2

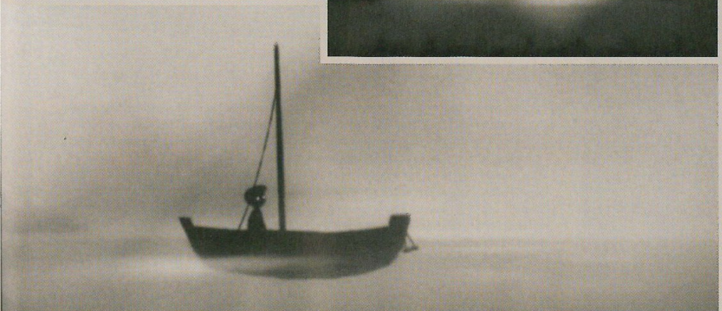
Bár elődje PC-n is tiszteletét tette, a síkidomok réméneк számító GWE második etapjának újításait azért mi is kipróbálnánk.

a megoldásra csak a főszereplő (akár többszöri) halála árán jöjjék rá: ez esetben ugyanis egyértelműen látható, hogy mely próbálkozás haszontalan, és melyik vezethet a feladvány teljesítéséhez. A Limbo pedig e téren tényleg nem finomkodik, a főszereplő gyermek halálát ugyanis különösen nyersen mutatja be: megfullad, nyakát töri, körfűrész és medvecsapda szakítja darabokra, vagy épp óriáspók nyársalja fel. A halál a Limbóban nem véres, de teljesen részvétlen – így dacára annak, hogy kudarc esetén a fejtörő előtt éledünk újra, rettentően megrázó is.

...ÁRNYAK,...

A jól összerakott logikai-ügyességi játékmenet mellett a LIMBO szerencsére audiovizuális téren is nagyon erős: légyen szó akár a grafikai megvalósításról, akár a hangokról, a játék hagyományosnak semmiképp nem nevezhető megoldásokkal él, kulcsszerepet játszva így a hangulat megteremtésében. A cikket olvasva először minden bizonnyal a vizuális stílus tűnik szembe: a film noir-szerű kontrasztos fekete-fehér effekt, a csak sötét sziluettként létező, tökéletesen animált karakterek, és a változatos erdei, ipari, illetve városi helyszínek nagyszerűen átadják a melankolikus, javarészt élettelen, de mégis veszedelmes világ hangulatát, nagyon sokat hozzátéve így az összhatáshoz. Az epilepsziára hajlamosak azonban vigyázzanak, mert a filmszalagszerű gyenge villódzás még nekem is megfájdította néha a fejem, pedig nem vagyok érzékeny az ilyesmire. A hangokat hasonlóképp nem érheti panasz: a szélfúvás, a testünkbe maró medvecsapda kattanása, a pókok dorombolása, az elektromos eszközök keltette koncert mind-mind minimalista, de tökéletes effekt; ehhez a sivár miliőhöz éppen ez illik, nem véletlen, hogy zene, mint olyan nincs is a játékban, ezt a szerepet is a környezet hanghatásai látják el.

A törpék a bányában dolgoznak, de biztos, hogy nem jönnek nekünk segíteni.



...ÉS MEGVÁLTÁS

A Limbo az eddigi legkülönlegesebb játék, ami megfordult a PC-m winchesterén: mint játék, fokozatosan nehezedő és élvezetes; mint élmény, ugyanakkor egyszerre szórakoztató, elgondolkoztató és elszomorító. Bár játékideje talán lehetne egy kicsit több, más téren egyszerűen nem tudok belekötni: a Limbo a szó szoros értelmében egy élmény, melynek nem az a célja, hogy teljesítsd, hanem hogy átéld, és elgondolkoztasson. A Steamen jelenleg 10 euróba fáj, és minden centjét megéri – szerezzétek be, higgyétek el, nem fogjátok megbánni!

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/2162

»Nem tudom, pontosan mit láttam a képernyőn, de még most sem tudom kiverni a fejemből. Minimalista, mégis magvas, és nagyon szórakoztató platformjáték.

»JOHNBART

PRO
Különleges, melankolikus képi világ, változatos logikai-ügyességi fejtörők, elgondolkodtató tartalom.

KONTRA
Voltaképp egy ültő helyben kijátszható, a titkos helyek felkutatása pedig semmit nem tesz hozzá a játékhoz.

GÉPIGÉNY» Pentium IV 2 GHz processzor, 512 MB RAM, 128 MB SM2 videokártya, 150 MB HDD

»90%«

ÖTÖDIK ESÉLY

DRIVER SAN FRANCISCO

[ÍRTA BATE]

KULTJÁTÉKNAK ÉRTÉKELHETŐ FOLYTATÁST KÉSZÍTENI IGEN HÁLÁTLAN ÉS KEMÉNY FELADAT – A REFLECTIONS NÉVRE HALLGATÓ FEJLESZTŐCSAPATNÁL JOBBAN EZT SENKI NEM TUDJA, HISZEN HÁROMSZOR PRÓBÁLTÁK MEGISMÉTELNI A '99-ES DRIVER SIKERÉT, AZONBAN EZ IDÁIG EGYSZER SEM JÖTT NEKIK ÖSSZE. CIKKÜNKBŐL MOST KIDERÜL, HOGY A SAN FRANSISCÓNAK SIKERÜL-E KIKÜSZÖBÖLNIE A KÖZEL EGY ÉVTIZEDES CSORBÁT.

Az 1999-ben megjelent Driver megkerülhetetlen pontja a játéktörténelemnek (lásd kicsit bővebben a Nosztalguruban), azonban a folytatások már csak azzal tudták felhívni magukra a figyelmet, hogy részről részre silányabbak lettek. A Reflections alapvetően ott tért le a siker ösvényéről, hogy igyekezett újat mutatni a nagy elődhöz képest, és folyamatosan kiebrudalta a főszereplőt a kocsiból, így fordítva hátat a Driver esszenciájának, a csakis gépjárművel végrehajtható változatos küldetéseknek. Tizenkét év és három teljesen közepes játék kellett, hogy a fejlesztők végre elszakadjanak az elhibázott koncepcióváltástól, és visszatérjenek a gyökerekhez. Nem tévedés, a Driver: San Francisco nemcsak John Tanner karakterét hozza vissza (a negyedik epizódban egy TK nevű figura volt a főhős), de rehabilitálta az eredeti játékmenetet is, így a küldetések során ezúttal sem kell kiszállnunk a kocsiból... Azaz ki kell, csak egyáltalán nem úgy, ahogy azt elsőre gondolnátok.

ADATOK

KIADÓ
Ubisoft

FEJLESZTŐ
Ubisoft Reflections

MŰFAJ
sandbox/ akciójáték/ autóverseny

MULTI
8 fős kompetitív/2 fős osztott képernyő

INFO

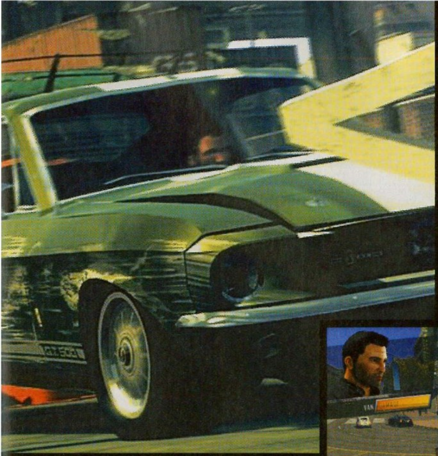
A játék konzolos változata szeptember 7-től érhető el a vásárlók számára, míg a PC-s verzió szeptember 30-tól vásárolható meg, dobozos és digitális kiadásban egyaránt.

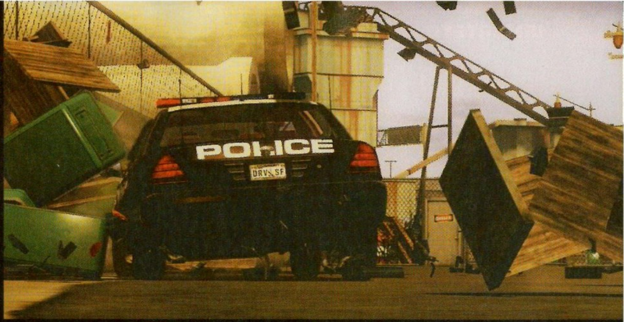
ÚJ UTAKON

Ahhoz, hogy elmélyedhessünk az új Driver a maga nemében forradalmi játékmenetében, egy kicsit el kell időznünk a sztorinál, ami magyarázatot ad a Shift névre keresztelt játékmechanikára. Hat hónappal járunk a Driv3r után, aminek ugye az lett a vége, hogy lekapcsoltunk a Jericho nevű bűnözőt, ő pedig hálából egy golyót repített a hátunkba. A rossz emlékű harmadik rész fináléjában végül már csak azt láthattuk, hogy mind a főhős, mind a főgonosz ott fekszenek egy-egy műtőasztalon, és nem tudhatjuk, ki marad életben. Nos, a folytatásra mindketten visszatérnek, méghozzá makkegészségesen, csak egyikük szabadon, a másik meg börtönben. Utóbbi Jericho, aki természetesen az első adandó alkalommal meg is szökik, és bár Tanner üldözőbe veszi, a kaland vége az lesz, hogy hősünk kómába esik, és

Vissza a jövőbe, vagy mégsem?

A Driver: San Francisco tele van remek pillanatokkal, és ezek közül az egyik egyszerre kapcsolódik a Vissza a jövőbe-szériához és a Driver első részéhez. A játék számos autóját csak úgy lehet megnyitni, ha előtte elvégzünk egy speciális feladatot. Ezek közé tartozik a híres-neves DeLorean is, amelyet ha sikerül megnyitnotok és megvásárolnotok, akkor azonnal vigyétek el egy próbakörre, és száguldjatok vele addig, amíg el nem éritek a 88 mérföld/órát (ez az a pont, ahol a filmekben a kocsi képes lesz az időutazásra). Ha megvan a kívánt sebesség, akkor a garázsban megnyílik egy külön challenge pálya, amiben a Driver első részének tutorial pályáját játszhatjátok végig.



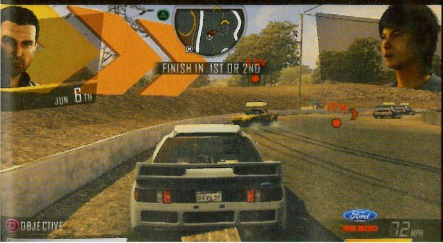


Hiába hajtok, mint az őrült, csak nem jutok vissza a jövőbe...

a tudatalattijában kezdi továbbélni a játék történetét, azaz mi lényegében az ő képzeletében fogunk autókázni. Egy dolog biztos, ez a sztori dobogós lehetne a minden idők leghülyébb videojáték-forgatókönyve versenyén, azonban a blődségért kárpótol minket a játékmenet, aminek pont az a lényege, hogy Tanner csak álmodja az egészet, és így megteheti, hogy „asztráltestével" megszálljon bárkit, aki San Fransiscóban autót vezet. A Shift-rendszer lényege ugyanis tényleg az, hogy adott a hatalmas játéktér, ami telistele van járművekkel, a szimpla gépjárművektől a tűzoltóautón át egészen a nyerges vontatókig, mi pedig egyetlen gombnyomással szállhatunk át egyik kocsiból a másikba. S hogy ennek mégis mi értelme van? Egyrészt már az is borzasztóan szórakoztató, hogy kocsikázol a hatalmas városban, és mikor meglátsz egy, a tiédnél jobb vagy érdekesebb autót, akkor fogod magad, megnyomod a gombot, kilebegsz a kocsiból – ilyenkor közeli madártávlatra vált a kamera –, majd a kurzort a kiszemelt autóra irányítva belehuppansz, és már furikázol is tovább. Persze ez még semmi azokhoz a küldetésekhez képest, mikor szabadon használhatod a Shift funkciót. Vegyünk példának egy teljesen egyszerű versenyt, ahol sokadszorra is képtelen vagy lenyomni az előtted suhanó ellenfeleket: ilyenkor is kiléphetsz a testedből (közben az AI tovább vezeti a kocsid, méghozzá nem is rosszul), „felszállhatsz" a magasba, a levegőben megelőzheted a versenytársakat, majd egy szembe jövő kocsiba ugorva frontális karambollal egész egyszerűen kiiktathatod a gép által irányított ellenfeledet. Ez csalás ugyan, de csalni még sosem volt ilyen szórakoztató és élvezetes.

Persze a kocsiváltást használhatod jó célokra is, így például keveredhetsz olyan autós üldözésbe is, amikor egyetlen gombnyomással

A küldetéseket gyakran vicces párbeszédek előzik meg, érdemes odafigyelni rájuk, helyenként igazán sziporkázó szópárbajokat hallhatunk.



két rendőrkocsi között váltogathatsz. Az egyikkel durván nekirongyoltál a falnak vagy nem tudtál időben bevenni egy kanyart? Semmi probléma, egy gyors váltás, és máris a másikban találod magad, és gond nélkül folytathatod a kergetőzést, egészen addig, míg ki nem iktatod a célszemélyt (ez amúgy értelemszerűen a másik verda leamortizálását jelenti). Aztán mindez visszafelé is érvényes, tehát mikor három kopó van a nyakadon, csak keresned kell egy szűk mellékutcát, behajtani, gyorsan elhagyni a kocsit, előrerepülni, megvárni míg kiszáguldasz a sikátorból, majd egy uralmad alá hajtott járművel eltorlaszolni a „kijáratot" – egy kis szerencsével máris megszabadultál az üldözőidtől.

Szerencsére a küldetések meglehetősen változatos módon használják ki a Shift funkciót, így unatkozni nem fogunk – már csak azért sem, mert kétszáznál is több feladat és ilyen-olyan aktivitás várja, hogy megoldjuk őket. Persze ebből nem kötelező mind, vannak ugyanis a sztorihoz köthető, sárga

Egy nap a városban

Ahogy a cikkben is írtuk, San Francisco utcáin közel 200 küldetés várja, hogy megoldjátok őket, s mivel az új Driver egy sandbox játék, csakis rátok van bízva, hogy mikor melyiknek álltok neki. Az alábbi listában azt láthatjátok, hogy a program milyen ikonokkal jelöli az egyes feladatokat, és hogy az adott küldetések pontosan mit is várnak a játékostól.

Minden sárga küldetés kapcsolódik valamilyen módon a sztorihoz, ha máshogy nem, hát úgy, hogy amíg ezeket nem oldjuk meg, nem haladhatunk tovább a történetben. A serifcsillaggal jelölt feladatoknál általában üldöznünk vagy menekülnünk kell.

A sárga körben elhelyezkedő Dodge Challanger minden esetben a sztorihoz közvetlenül kapcsolódó feladatokat jelenti, tehát ezek megoldásával haladhatunk előre a történetben. Itt találkozhatunk a legtöbb, a klasszikust Drivert idéző küldetéssel.

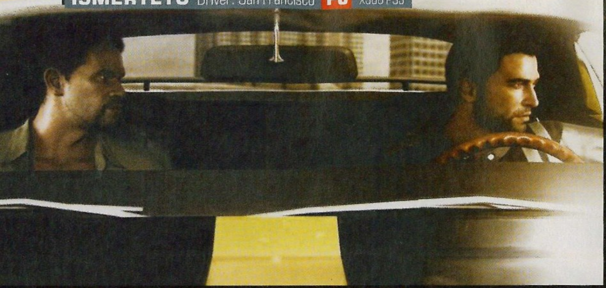
A zászló szinte minden esetben az A-ból B-be tartó futamokat jelöli, ahol az 1. vagy 2. helyen kell célba érnünk a siker érdekében. Érdekesség, hogy a játék során rendre találkozhatunk majd itt egy testvérpárral, akiket folyton ki kell húzni a csávából.

A kék házikó a garázsokat jelöli (amíg nem vásároljuk meg őket, addig szürke színűek), és itt költhetjük el a küldetések során kapott Willpower pontjainkat, méghozzá új kocsikra, fejlesztésekre és egyéb bónuszokra.

A kék négyszögbe zárt villám általában a különböző kaszkadőrmutatványokat jelöli (ilyet amúgy találhatunk majd sárga változatban is), így ha őrült mutatványokra, rázós helyzetekre vágytok, akkor mindenképpen ezt keressétek.

Akárcsak a sárga megfelelője, a kék keretes csillag is a menekülésekhez kapcsolódik, és a legtöbb esetben bajuszt kell akasztanunk a rendőrökkel, hogy aztán sikeresen le is rázzuk őket. Helyenként időkorláttal, máskor pedig fix végcéllal.

A kék keretes zászlók szintén versenyeket jelölnek, méghozzá a létező összes fajtából, a játékban található autók jelentős részével. Ha szeretnél kipróbálni egy csomó verdát, akkor elsősorban ezeket a küldetéseket válaszd.



Tanner már nem egyedül száguldozik az utakon, korábban megismert társa is rendszeresen vele tart, igaz ő nem rendelkezik a testváltás csodálatos képességével, így alkalmanként meg kell válnunk tőle.

A fejlesztők amúgy le sem tagadhatnák, hogy korábban ők dolgoztak a Destruction Derbyn is. Ennyi karambolunk már régen volt egyhuzamban...

ikonnal jelölt feladatok, illetve a kék plecsnis felvehető küldetések, amelyeket akkor oldunk meg, ha éppen kedvünk tartja. Külön öröm, hogy a városszerte megtalálható missziók kategóriákra oszlanak, így mindig olyat választhatunk, amihez éppen kedvünk szottyan. Ha versenyezni akarsz, akkor a zászlós ikonokat kell becserkészni, ha kaszkadőrmutatványokra vágysz, akkor a kis villám a nyerő, ha pedig egy kiadós üldözésben szeretnél részt venni, akkor az apró csillagot kell választanod. A játék ezen része amúgy egy kicsit a Burnout: Paradise-ra hajaz, ugyanis az autók fizikájából és tulajdonságaiból következően nem mindegy, hogy milyen feladatot milyen járművel oldasz meg. A kaszkadőrködéshez jól manőverezhető kocsi kell, míg a versenyzéshez és a menekülés-hez értelemszerűen a lehető leggyorsabb. Persze ehhez az kell, hogy válogathass a járművek között...

GYŰJTŐSZENVEDÉLY

Még nem említettük, de a küldetések megoldásáért, illetve minden látványosabb mozdulatért Willpower pontot kapunk (ez a helyi XP), amit aztán a városszerte található garázsokban költhetünk el (amiket amúgy szintén ezekből a pontokból lehet megvenni). Ezeken a telephelyeken vehetünk újabb és jobb verdákat (amiket szintén az egyes feladatok megoldásával nyitunk meg), fejlesztéseket a kocsikra (több turbó, nagyobb sebzés, stb.), illetve itt markolhatunk fel újabb és újabb challenge-eket, és itt szerezhetjük be szép sorban a beépített rendezői mód kameranézeteit – igen, visszatért a filmkészítés is, így ismét rögzíthetjük és kedvünkre manipulálhatjuk a legdurvább akcióinkat, hogy aztán azokat megoszthassuk a nagyközönséggel.

MI SZEMNEK, SZÁJNAK INGERE

A Driver: San Francisco amúgy egészen lenyűgöző tartalommal rendelkezik. A bejárható város eleve hatalmas (335 kilométernyi útszakasz, igaz nem kapjuk meg elsőre az egészet, részletekben nyithatjuk meg) és szépen kidolgozott, továbbá tele van élettel – gyalogosokkal és járműves forgalommal egyaránt. A felvehető küldetések száma egy idő után elképesztő mértékeket ölt, a játék nagyjából negyedétől már szinte minden bokorban találunk egyet, és ezek még csak a szabadon választható kékek a történet fősodra mellett. Aztán van rengeteg jármű, több mint száz, az eredetivel tökéletesen megegyező, licencelt kocsi, európai és amerikai modellek egyaránt, és a legnagyobb örömünkre mindegyik rendelkezik belső nézettel is (meg három további kameranézettel), arról nem is beszélve, hogy a járművek a viselkedésükben is eltérnek egymástól. Teljesen más stílust igényelnek az amerikai erőgépek, mint a németek precíz „műszerei", sőt, még arra is oda kell figyelnünk, hogy milyen verdával milyen terepre merészkedünk, ugyanis egy hátsókerék-meghajtású izomautó igen érdekes meglepetést okozhat, ha például egy földútra tévedünk vele. Ezen felül nem mehetünk el szó nélkül a rádióból felcsendülő, a '70-es éveket megidéző zenék, és a frappánsan megírt, helyenként kifejezetten vicces párbeszédek mellett, illetve szólnunk kell a lenyűgöző minőségű rendervideókról is, amelyekben a karakterek kidolgozása egészen példaértékűre sikeredett. Szóval helyenként egészen lenyűgöző az új Driver, de persze akadnak sötét foltok is a képletben...

ÉS AMI NEM

Amit mindenképpen le kell szögezni, hogy bár a San Francisco megtett mindent, mégsem ér a legendás eredeti nyomába, ami főleg annak köszönhető, hogy maga a történet meglehetősen nevetséges (ráadásul ha csak arra koncentrálunk, nem is lesz túl tartalmas a játék), aztán hiába felejtették el a készítők a két lábon végrehajtható küldetéseket, valahogy az új Driver már sokkal jobban hasonlít a korábban is említett Burnout Paradise-ra, mint a '99-ben megjelent ősére. Persze megint van autós üldözés, helyenként menekülünk a még mindig hihetetlenül agresszív zsaruk elől, követünk és leszorítunk áldozatokat, de a sok mellékküldetésnek és a humorosabb hangvételnek köszönhetően ez már nem az a játék, amit bő egy évtizede megszerettünk. Ami persze nem olyan nagy baj, hiszen a D:SF még így is egy tartalmas és szórakoztató program.

Az igazi gond ott van, hogy a játék nem mellőzi az egészen apró és a helyenként igen bosszantó hibákat. Egyrészt nagyon

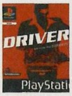
Driver-áttekintés

A Driver-sorozat eddig négy nagyobb résszel és egy PSP-s mellékszállal gazdagította a játékvilágot (és most a rengeteg mobilos verzióról nagylelkűen megfeledkezünk), és ezek közül a PC-sek hárommal találkozhattak a gépeiken. Összeállításunkban a négy jelentősebb epizódot vesszük szemügyre, és igyekszünk válaszolni a mikor, hol, kik és hogyan kérdésekre.

DRIVER

Az első rész 1999-ben jelent meg PS1-re, majd egy évvel később Game Boy Colorra és PC-re. A főhős John Tanner, az egykori autóversenyző, aki a játék idején beépített zsaruként tevékenykedik az alvilágban, bejárva Miamit, Los Angelest, San Franciscot és New York Cityt.

DRIVER 2



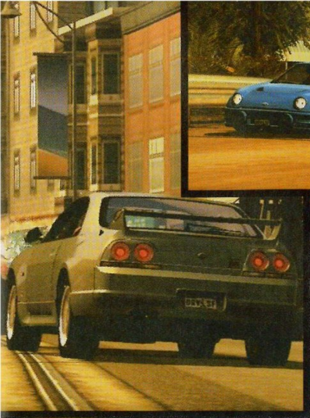
A 2. rész 2000-ben jelent meg PS1-re, majd 2002-ben Game Boy Colorra. A főhős ismét Tanner, ám ezúttal már egy társa is akad, Tobias Jones. A 2. rész már támogatta a 2 játékos módot, az autókból ki lehetett szállni, és lehetett kocsikat rabolni, mindezt Chicagóban, Havannában, Las Vegasban és Rio de Janeiróban.

DRIV3R

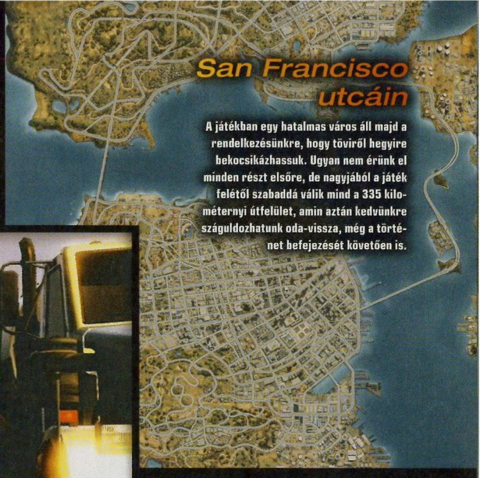
A 3. rész 2004-ben látta meg a napvilágot PS2-re, Xboxra, majd PC-re és GB Advance-re. Ebben a részben már nemcsak kiszállni lehetett a kocsiból, de megjelent a tűzharc is, kiegészítve egy gyenge sztorival és pocsék irányítással. Ebben az epizódban Miamiban, Nizzában és Isztambulban tevékenykedhettünk.

DRIVER: PARALLEL LINES

A negyedik rész 2006-ban jelent meg PS2-re és Xboxra, majd 2007-ben PC-re és Wii-re. Tannert felváltotta a TK nevű szereplő, és a játék különlegessége az volt, hogy két különböző korba kalauzolta a játékost: 1978-ba és 2006-ba, azonban helyszínként csakis New York volt elérhető.



Ahány kocsi, annyi verseny! Szinte minden verdához tartozik egy külön futam...



San Francisco utcáin

A játékban egy hatalmas város áll majd a rendelkezésünkre, hogy töviről hegyire bekocsikázhassuk. Ugyan nem érünk el minden részt elsőre, de nagyjából a játék felétől szabaddá válik mind a 335 kilométernyi útfelület, amin aztán kedvünkre száguldozhatunk oda-vissza, még a történet befejezését követően is.

A fejlesztők imádhatták a Halálos Iramban-sorozatot, ugyanis rengetegszer fogunk kamionok alatt száguldozni

sokszor futunk mindenféle töltőképernyőkbe, amelyek helyenként igencsak visszavesznek az élvezeti értékből, ám ez még csak hagyján, hiszen a frusztráló részek főleg vezetés közben jönnek elő. Az ember néha frászt kap a helyenként teljesen ostobán viselkedő, gép irányította mazsoláktól, de ugyanilyen bosszantó, mikor rájövünk, hogy a pályák szélét nagyon sokszor láthatatlan fal övezi, és persze mi erre már csak akkor döbbenünk rá, mikor egy verseny közbeni ugratást követően a semmiről pattanunk vissza és veszítjük el a nehezen megszerzett pozíciónkat. Aztán ott van még az autók fizikája is, ami elsőre a játékélményt növelő változatossággal hívja fel magára a figyelmet, aztán pedig azzal, hogy a kocsink még a legcsekélyebb ütközés hatására is képes az eredeti menetiránnyal szembe fordulni és nincs az a precíz manőver, amivel a játékos ezt ki tudná cselezni. Ennél persze már csak az bosszantóbb, mikor egy ilyen hiba közben arra is ráeszmélünk, hogy a gép nem nagyon szokott tévedni, és még a legdurvább kanyart is úgy veszi be alkalmanként, mintha csak sínen szaladnának az ellenlábasaink verdái.

Az eredeti Driver színvonalát még mindig nem sikerült elérni, de a San Francisco így is köröket ver az összes eddigi folytatásra.

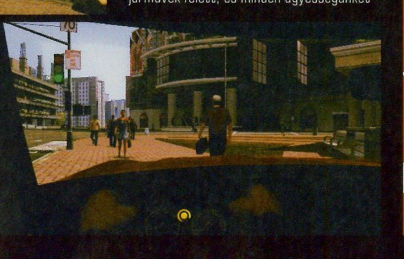
A klasszikus életerő csík még mindig ott figyel a járművek fölött.

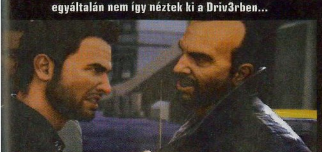
ONLINE IS ZAJLIK AZ ÉLET

Szerencsére az ilyen-olyan döccenőket nemcsak az alapvetően szórakoztató single player játékmenet palástolja, de a rendkívül masszív multiplayer rész is, ami autós programokban igen ritkán látható változatossággal várja a játékosokat. Nem kevesebb mint 19 (!) játékmódban vehetünk részt, a klasszikus versenyektől kezdve a nyomkövetésen (az előttünk haladó jármű nyomvonalában kell maradni) át egészen a fogócskáig, és akkor a különböző csapatversenyekről még nem is beszéltünk. Külön érdekesség, hogy a Shift rendszer a multi számos versenyében is kihasználható, így olyan élményben lehet részünk, amilyenben korábban még soha. Talán mondanunk sem kell, hogy elképesztően szórakoztató, mikor a fogócskában éppen minket kerget mindenki, és látjuk, ahogy a többi versenyző sorra veszi át az irányítást a körülöttünk lévő „civil" járművek felett, és minden ügyességünket latba kell vetnünk, hogy kikerüljük a nemkívánatos becsapódásokat. A forgalom amúgy ugyanúgy jelen van a multi szinte minden versenyében, ahogy a single playerben is, így nem csupán kiváló útérzék, de szerencse is kell ahhoz, hogy az ember folyamatosan a ranglisták élén végezhessen. Egy-egy őrületben egyébként nyolc fő vehet részt, és a multiplayer szekció külön XP-t számol fel a teljesítményünkért, ami természetesen folyamatosan szintlépéshez, ezáltal újabb és újabb játékmódok, autók és extrák feloldásához vezet. Mindent összevetve a Driver többjátékos része igazi élmény, változatos adrenalinbomba, ahol akkor is megvan a folyamatos fejlődés és előrejutás élménye, ha egyébként nem vagyunk annyira otthon az autós játékokban.

KLASSZ, DE NEM KLASSZIKUS

A Driver: SF ugyan nem tudott felülkerekedni a sokat emlegetett elődjén, ennek ellenére egy olyan újító játékmechanikával operáló autós játék lett, amely még azokat is képes lehet a képernyő elé szögezni, akik amúgy nem nagyon ülnek be a virtuális kormány mögé. A kerettörténet ugyan tényleg nevetséges, de az egy- és többjátékos élmény képes ezt, és a többi hibát is elfeledtetni, így bátran ajánljuk ezt a játékot mind az egykori Driver-fanatikusoknak, mind azoknak, akik most találkoznak először a sorozattal.



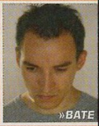


Ha nem ismertek rájuk, az nem csoda, a szereplők egyáltalán nem így néztek ki a Driv3rben...

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»90%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1948

»Habár nem tör a '99-es Driver babárjaira, a San Francisco ennek ellenére is egy szórakoztató játék, amely mind a single, mind a multiplayer résszel képes lekötni a játékost.



»BATE

PRO

A Shift rendszer rendkívül élvezetes, mind az egyjátékos, mind a többszereplős módban.

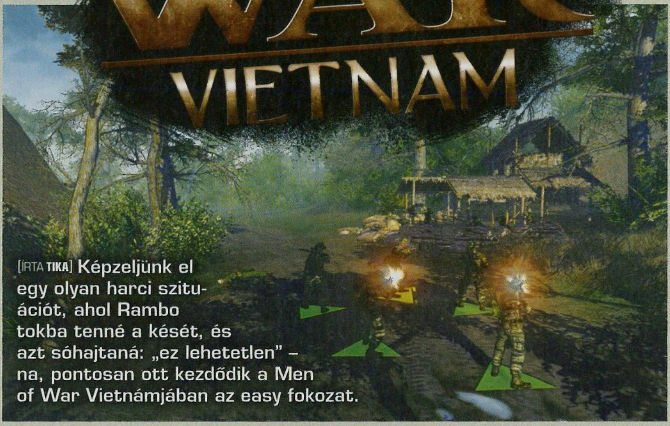
KONTRA

Sokszor töltöget, a fizika sem tökéletes, illetve a gép helyenként pofátlanul csal.

GÉPIGÉNY» Pentium D 3 Ghz/Athlon64 X2 4400+ 2.2 Ghz, 1 GB RAM, 256 MB SM 4.0 VGA, 10 GB HDD

»80%«

MEN OF WAR VIETNAM



[IRTA TIKA] **Képzeljünk el egy olyan harci szituációt, ahol Rambo tokba tenné a kését, és azt sóhajtaná: „ez lehetetlen" – na, pontosan ott kezdődik a Men of War Vietnámjában az easy fokozat.**

Nem sok jót ígér, ha a legkeményebb második világháborús RTS átköltözik Vietnamba, a délkelet-ázsiai ország ugyanis '54-ben a francia idegenlégiót, majd pár év múlva az Egyesült Államok dicső hadseregét is durván elporolta. Amerikának különösen nagy pofára esést jelentett ez a kaland, és a Men of War ezt nem rest vietnami oldalról is felidézni.

Tesztalanyunk egy önállóan futtatható kiegészítő dzsungellel, rókalyukakkal és a háború minden szörnyűségét közös olvasztótégelybe sűrítő játékmenettel. A Vietnam azonban a kulisszák mögött nem sokban különbözik a Men of War korábbi, Red Tide címen futó kiegészítőjétől, és úgy általában a szériától. A sorozat rajongóiról – szerintem csupa kis mazohista egérvirtuóz – egyébként jó lenne egy lista, mert a stáb a skirmish-módot erősítő Assault Squad után állítólag ezen közösség nyomására közelítette a pakkot a Red Tide-hoz, amiért kijárna nekik pár tockos. A végeredmény ugyanis egyszerre szörnyű és gyönyörű. A történet a néhány fős gyalogságra koncentrál, ráadásul kötelező végigküzdeni magunkat a kommunista oldalon, hogy megkapjuk az amerikait is.

ITT A VÖRÖS HADSEREG (DE NEM AZ EGÉSZ)!

1968-ban orosz tanácsadók érkeznek a délkelet-ázsiai országba, hogy Vietnam békeszerető népét az automata kézifegyverek rejtelmeire okítsák, ám a konvojon rajtaüt

ADATOK

KIADÓ
1C Company

FEJLESZTŐ
Best Way, Digitalmindsoft

MŰFAJ
RTS

MULTI
4 fő

INFO

Az ukrán Best Way már 7 éve kijelölte egy remek világháborús sablon alapjait a Soldier: Heroes of WWII-vel, ám fejlesztők a Men of War sorozat harmadik standalone pakkjával végre szakítanak a második világégéssel.

néhány rakétavetővel felszerelt Huey (igen, lesznek helikopterek). A támadást mindössze két orosz tanácsadó és két vietnami éli túl, olyan kezdeti problémákkal szembesülve, hogy se járművük nincs a biztonságos területre való visszatéréshez, sem pedig rádiójuk, amivel a kommunista elvtársak segítségét kérhetnék. A négy harcos mindegyike specialista, Kazakov például remek szabotőr, és eme tevékenységhez optikával, illetve hangtompítóval felszerelt AK-47-ese van, a mesterlövész Morozov pedig egy Dragunovval üt nagy távolságból kicsiny lyukakat mások fején. A két vietnamit se hagyjuk lógva, ők az osztagban a géppuskás és az assault szerepét töltik be. A küldetéssorozat öt fejezete egy-egy pokolbéli kihívás, amelyek olyan látszólag triviális feladatokkal indulnak, mint hogy szerezzünk egy hajót.

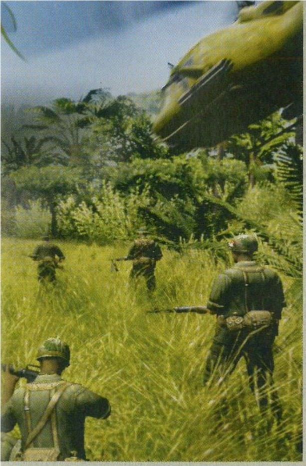
Igen ám, de előtte a légi bázis helikoptereit vagy pilótáit iktassuk ki – itt ízlés szerint lehet választani, aztán teszem azt épp felmálháznánk a csónakázáshoz, mikor egy iszonytató vietnami akcentus benyögi, nincs benzin. Ezek után talán nem meglepő, hogy üzemanyag csakis egy ellenségekkel sűrűn megszórt templom romjainál vételezhető. Egy másik pályán végre földművesek rizsföldjein áll meg a célokat jelző mutató, ahol aztán öt békés másodperc után kiderül, hogy csapdába futottunk. A térképeken mindig újabb és újabb területek nyílnak meg, még több ellenséggel, és olyan öngyilkos szituációkkal, amelyek után Odüsszeusz bolyongása csupán kétutcányi sétának tűnik.

Persze az amerikai oldal sem könnyebb, a Spec. Op. különítménye ugyan ötfős, és néha kiegészül dél-vietnami vagy a US Army-hoz tartozó segítőkkel, ám katonáink ugyanazokkal az akadályokkal szembesülnek, mint négy évtizede valódi honfitársaik. A falvakban vietkong szimpatizánsok bujkálnak, a dzsungelben pedig csapdák és mesterlövészek várják őket. A script írók ráadásul jól érzékelhető szadista célzattal osztottak ki olyan időlimites mellékfeladatokat, mint a Ho Shi Minh-ösvényen érkező utánpótlás konvojok szétzúzása, vagy a lelőtt gép pilótájáért indított versenyfutás, amelyben a vietnami keresőosztagokkal párhuzamosan nyargalunk a helyszínre.

NE FUSS, FORREST!

A játékmenet amúgy maradt annál a jól bevált zsánernél, amelyet már a Soldiers: Heroes of WWII óta görget maga előtt a fejlesztőcsapat. Elvileg ez egy valós idejű stratégia, gyakorlatilag meg csak egy nyúlfarknyi távolság választja el a szerepjátékoktól. A nyúlfarok mint mértékegység persze nem kifejezetten egzakt, de gondoljunk csak bele, a harcosoknak neve és beosztása van, ráadásul mindenki egyéni jártassági szintet képvisel bizonyos fegyverek kezelésében. A lőszerkészlettől a sisakig mindent a saját hátizsákjukban szállítanak, és magától értetődően

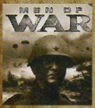
A Men of War még mindig megizzaszt, de ha szeretnél egy korrekt RTS-t vietnami környezetben, akkor ez neked készült.



Ha lehet, Vietnam éjjel még durvább mint nappal, így jobban jársz, ha meghúzod magad a bozótban.

MIBŐL LETT A CSEREBOGÁR, AVAGY A MEN OF WAR ÉS ELŐDEI

Az ukrán Best Way még a Codemasters égisze alatt adta ki 2004-ben a Soldiers: Heroes of WW2-t (eredeti nevén Outfront). Az univerzális katonák váltható fegyverekkel, saját lőszerkészlettel, realisztikus járműhasználattal, és a Direct Control nevű újdonsággal masíroztak be az RTS műfajba. Két kiegészítő is készült Outfront: Saboteurs 1 és 2 címmel, mindkettőt a Dark Fox készítette, de csupán az első lépett túl a kelet-európai terjesztésen Silent Heroes-ra átkeresztelve. A folytatás, a Faces of War 2006. szept. 15-én jelent meg, és egy továbbgondolt koncepciót ábrázolt, hisz a játékos által kontrollált kicsiny csapat mellett már az AI szövetséges hullámai is rohamoztak. A Best Way aztán partneri kapcsolatba lépett a Digitalmindofttal, amellyel kezdetét vette a Men of War története. A teljes palettán egyébként az Alexander Zorich álnév mögött működő szerzőpáros jegyzi a játékok forgatókönyveit, és a GEM – az ukránok saját engine-je – szolgáltatja a látványt.

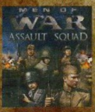


MEN OF WAR

AZ ÚJ EPIZÓD MÁR JÓVAL TÖBB EMBERT (AKÁR 40-50 EGYSÉGET) KÜLDÖTT A FRONTVONALRA, AMELYEKET AZTÁN AKÁR OSZTAGOKBA IS SZERVEZHETETT A JÁTÉKOS, ÉS KÜLÖNFÉLE LÉGI ÉS TÜZÉRSÉGI TÁMOGATÁST LEHETETT BEHÍVNI A PÁLYÁRA.

MEN OF WAR: RED TIDE

AZ ÖNÁLLÓAN FUTTATHATÓ EXPANZIÓ A FEKETE-TENGERI FLOTTA TENGERÉSZEINEK ÁLLÍTOTT IGEN KESERŰ EMLÉKET 25 ESZMÉLETLENÜL NEHÉZ KÜLDETÉSSEL. CSAK SZOVJET OLDALON ÉS CSAK SINGLE MÓDBAN.



MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD

A MULTIPLAYER RÉSZT ERŐSÍTŐ KIEGÉSZÍTŐ PAKK JAPÁNT IS BEVONTA A HADVISELŐ FELEK KÖZÉ, ÁM A FŐ ÉRDEKESSÉGE, HOGY A SKIRMISH RENDSZERŰ PÁLYÁKRA MÁR FOLYAMATOSAN BEHÍVHATÓ HADERŐ KERÜLT.

markolják fel az elesettek fegyvereit, cuccait. A terepen fedezékek mögé terelhetők, no meg van Direct Control, azaz kurzorgombokkal mozgatható bármelyik egység, miközben pontszerűen célozhatunk az egérrel. A nehézfegyverek, járművek megszállhatók, lehet aknát telepíteni – a Claymore különösen hatékony e téren, és a C4 sem véletlenül került a hátizsákokba. A vietnami oldalon egyébként a gerilla taktika lesz a nyerő, belopakodunk a vonalak mögé, aztán késsel, hangtompítós fegyverrel lezúzzuk a védelmet, és mindent felrobbantunk. A kooperatív mód (2-4 játékos) sok esetben megmenthet egy-egy húzósabb szituáció kikockázásától, például ha két rádióst vagy egymás látóterébe eső őröket kell szimultán megkéselni. A jenkiknél az összehangolt támadás és a tűzerő koncentrálása a siker titka, és ezt ugyancsak a jól eltalált kooperatív módban könnyebb kivitelezni. Az élvezetet a borzasztó karakterhangok és a közepes minőségű zene ugyan nem támogatják, de hál' istennek előbbiek ritkán szólalnak meg, utóbbi pedig simán kikapcsolható.

A vietnami háborúról él egy jól körülírható kép a fejekben a Mekong deltája felett dübörgő helikopterekkel és a rizsföldeken dolgozó szalmakalapos parasztokkal, akik két pillanat alatt átvedlenek vietkonggá. Ebben nincs is hiba, sőt a szokásos alaposággal osztották ki a kor fegyverzetét és egyenruháit, ám az illúzió néhány ponton igencsak döcögős. A dzsungel például gyönyörű, mi több a vegetáció kifejezetten életszerű és sűrű, ám az élvezeti faktoron jelentősen ront, hogy nem átlátszó, tehát ha a karakterek kiemelését nem kapcsoljuk be (borzasztó kék és vörös színekben), akkor a fák között csak találgatni lehet, hogy ki, mi, hol és merre. A játék leginkább a kiépített védelemben, a nyílt terepen van az elemében, káprázatos például az éjszakai bázisok képe, mikor a világító rakéták felröppennek. Továbbá mindkét oldal felvonultat egy-két nagyszabású támadást is, és önmagában már ez a néhány fejezet is olyat nyújt, amit az RTS műfajban nehéz ismételni. Az egyik vietnami például a testére erősített bombával szaladt be a szomszédos bunkerba, miközben a többiek csak úgy özönlöttek az általunk előzetesen kiiktatott aknazáron át. Amerikai oldalon pedig egy felfegyverzett Phantomot és támadó helikoptereket lehetett behívni a védelem áttöréséhez. Apropó helikopterek, ezekből látunk majd néhány nem is csúnyát, többnyire célpontként vagy veszélyforrásként megjelölve, de egyik sem irányítható közvetlenül. A páncélosoknak csak epizódszerep jutott, viszont így is volt számtalan alkalom az RPG-k és rakétavetők komolyabb tesztelésére. A fegyverek tekintetében egyébként a kínálat bőséges, a ballisztika tökéletes, bár nem is számítottunk másra.

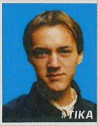
NEM PISKÓTÁKNAK

A Vietnam nem több, mint egy új, önállóan futtatható kiegészítő, mégis precedens értékű, hisz lám a játékmenet korrektül eladható más közegben is, nem kell feltétlenül csak a 2. világháborút ismételni. Személy szerint egy arab-izraeli vagy koreai pakkot is el tudnék képzelni, habár a Red Tide-tól el kellene szakadni, és inkább a nyitódarab játékmenetét ismételni, több egységgel, kicsit lágyabb nehézségi fokozatokkal. Ettől függetlenül, aki a műfajt szereti, ne hagyja ki, de a nyugtató pirulákat tessék előkészíteni.

GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»60%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1944

»Nincs látványos megújulás, csak egy másik kor, új környezet, durvább fegyverek, és a dzsungelharcban az alapok éppen olyan jól muzsikálnak, mint a 2. világháborúban.



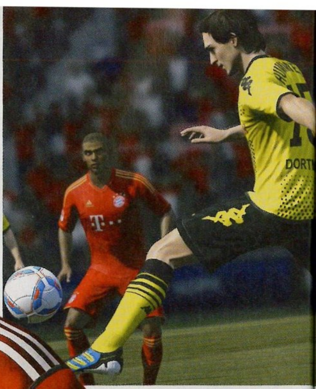
»TIKA

PRO Vietnam kegyetlen és gonosz, és Vietnam majdhogynem tökéletesen modellez egy gerillaháborút.

KONTRA Az akcentusok zsibbasztóak, a nehézségi szint megint elszállt, és az AI sem mindenhol vitézkedik.

GÉPIGÉNY» Pentium IV 2,6 GHz, 1 GB RAM, GeF6600/ATI 1950 VGA, 3GB HDD

»74%«



CSELES VÉDÉS A 12. PERCBEN

FIFA 12

[ÍRTA CHOCHO] **A tavalyi FIFA 11 minden szempontból trónkövetelő volt, hisz nemcsak a legjobb focis játék, de a legjobb sportjáték címre is könnyedén pályázhatott kidolgozottsága és tartalma révén. Egy ilyen elődöt azonban nehéz felülmúlni egyetlen év munkájával.**

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
EA Canada

MŰFAJ
fociszimulátor

MULTI
van

INFO

A FIFA 11-gyel az EA igen magasra tette a lécet, így kérdéses volt, hogy meg tudja-e ugrani a tavalyi szintet az idei kiadással. A játék szeptember 30-án fog megjelenni Európa-szerte.

Újabb év, újabb FIFA. Szinte belegondolni is félelmetes, mióta mondhatjuk ezt el, az viszont biztos, hogy az utóbbi fél évtized igen nehéz időszak volt a PC-s focirajongóknak. Évről-évre kaptuk a butított változatokat, míg konzolokon a játék egyre szebb, jobb, élvezetesebb lett. Tavaly aztán fordult a kocka, és megkaptuk a konzolos FIFA-k már ezeréves grafikus motorját az egy évvel korábbi tartalommal, na meg egy ígérettel a kalapban, miszerint 2011-ben minden másként lesz, és a FIFA 12 semmiben sem marad majd el a nextgen változatok mögött. Az esztendő elröppent, mi pedig kezünkbe kaptuk a legújabb FIFA-t, és kiderült, hogy igazat mondott-e a kiadó, és tényleg vége van-e az irigykedős időszaknak. Már itt a teszt elején elárulom, hogy igen, ennyi volt a PC-s nyálcsorgatásból, a FIFA 12 konzolos és PC-s verziói ugyanis semmiben (értsd: semmiben) nem térnek el egymástól. Ugyanaz a motor hajtja őket, ugyanaz a tartalom van bennük, és ugyanolyan fejlett fizikát kaptak. Örülhetünk tehát?

A BÍRÓ SZEMÜVEGÉN ÁT

Nos, az éremnek, ahogy mindig, most is két oldala van. Bár tény, hogy ez eddig a legjobb PC-s FIFA játék, gyakorlatilag most mégis amiatt kéne körbeugrálnunk a kerti fenyőt, hogy az EA végre volt olyan jó fej, és a teljes árú játékot nem egy gagyi motorral és elavult játékmechanikával tette lemezre, hanem úgy, ahogy azt már évek óta kellett volna: fejlett engine-nel, újdonságok garmadájával, előremutató online lehetőségekkel. Most viszont, hogy tudjuk, miből maradtunk ki évekig, a varázs is odalett, hisz ha valaki tavaly beruházott a FIFA 11-re, nem sokat profitálhat az idei rész megvásárlásából. A játékok kreatív igazgatói székében ülő Gary Paterson egyébként év elején azt nyilatkozta, hogy egyre nehezebb újat mutatni a sorozatban, ami nem csoda, hisz gyakorlatilag eljutottunk a domináns hardvergeneráció (vagyis a konzolok) határaira. A grafika már nem lesz sokkal szebb, mert számolni kell a fizikát és a mesterséges intelligenciát is; az irányítás sem tud megújulni örökké, hisz ugyanazokat az eszközöket szorongatjuk a kezünkben, mint hat évvel ezelőtt; a játékosok változatos animációival sem lehet többet bűvészkedni, mert el kell férni egy DVD-n, s még folytathatnánk a sort napestig. Mielőtt tehát belevágnánk a tényleges tesztbe, nem árt tisztázni, hogy a pár oldallal arrébb olvasható

MAGYARUL SZÉP AZ ÉLET... VAGY MÉGSEM?

A FIFA-sorozat évek óta magyar kommentárral kerül a hazai boltok polcaira, ez már szinte hagyomány. Hajdú B. István és Faragó Richard tehát már rutinosak a játékszöveg felolvasásában, ezért is érthetetlen, miért lett ennyire rossz és idegesítő a FIFA 12 magyar kommentárja. Mintha csak a kiadó megkérte volna a két ismert sportriportert, hogy beszéljenek lassabban és artikuláljanak, mint ahogy az ovisoknál szokás. Az még hagyján, hogy Hajdú B. és Faragó nem élik bele magukat a szerepbe, s emiatt túlhangsúlyozzák, már-már paródiába illően elhúzzák a magánhangzókat, de a szöveg se nem változatos, se nem izgalmas, és még információból sincs sok. Ráadásul a játék sem rakja össze a dumákat valami ügyesen. Jó példa volt erre, amikor egy 8-0-ás első félidő utolsó percében Faragó közölte, hogy „elég egyoldalú a mérkőzés", majd a másodpercekkel későbbi szünetben lelkendezett, hogy „milyen izgalmas és változatos meccset láthattunk". Volt szerencsém meghallgatni az angol változatot is, s állítom, hogy a különbség ég és föld...

Van labda, van huszonkét játékos (na jó, ezen a képen csak tizennégy), szép zöld gyep, stadion szurkolókkal, a háttérben magas hegy, hát mi kellhet ennél több egy jó kis FIFA játékba?

pontszám a játéknak és nem a franchise-nak szól. Ha van egy FIFA 11-ed és eddig nem érezted szükségét a váltásnak, akkor csak abban az esetben érdemes újabb tízezer forintot költeni, ha szereted az online játékot, mert bár fejlődött a FIFA 12 az előző rész óta, evolúciós csodára azért senki se számítson.

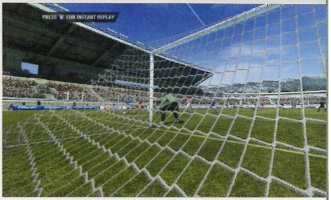
SZABADRÚGÁS

S hogy mint játék, milyen a FIFA 12? Kérem szépen fantasztikus, szinte letehetetlen. Alapjaiban véve még mindig ugyanaz a fociszimulátor rejlik a lemezen, ami tavaly is, ám a sok apró csiszolásnak hála a játékélmény még kifinomultabb, még tökéletesebb lett. Feltelepül a játék, és betölt a menü, felcsendül a remek zene, és már érezzük is, hogy hív bennünket a pálya, a dicsfény, a csillogás. A menüben annyi lehetőségünk van, hogy felsorolni is nehéz, így elsőre biztos, hogy a karrier opcióra bökünk, mely akárcsak tavaly, most is három lehetőséget foglal magába. Alakíthatunk egy bizonyos játékost, akivel saját karriert futhatunk be (készíthetünk új, általunk kitalált figurát, de létező személyt is megformálhatunk), lehetünk menedzserek, akik egész életpályájukat építhetnek fel, vagy dönthetnek romba egy aláírással, s persze játékos menedzserek, akik a pálya széléről utasíthatják a labdazsonglőr géniuszt, nehogy véletlenül megszaladjon a csapatmenedzser tolla azon a felmondópapíron.

Könnyű lenne azt hinni, hogy három karriermódot képtelenség művészi igényességgel beletuszkolni egyetlen játékba, holott a FIFA 12 tökéletes példája annak, hogy mindez lehetséges. Bármelyik opciót válasszuk is, garantált, hogy élvezni fogjuk a dolgot, mint ahogy abban is biztosak lehetünk, hogy jó pár hétig nem fogjuk letenni a programot. Szerény személyem persze mindig is a sztárjátékos alakítását élvezte legjobban, így elsőnek ebben az opcióban merültem el, hogy aztán csak ámuljak és bámuljak, ugyanis a fejlesztők nem tettek egyebet, mint lemásolták a sportvilág egyetlen olyan elemét, amit eddig még nem: a sajtót. Komolyan, a FIFA 12 a Sky Sports HD adásainak licence alatt folyamatosan tájékoztat bennünket az épp aktuális hírekről, melyek fontos szerepet játszanak egy-egy karrier teljesítésében. Ha a játékosunk béna vagy menedzserként szimplán ostoba döntéseket hozunk, ez a konkurencia fülébe jut, és onnantól ember legyen a talpán, aki felkapaszkodik. Különösen mókás momentum, amikor egy kifáradt, kizsigerelt játékosunk megelégeli a banánt, és kiteregeti a szennyest. A valóságban az ilyesmi valódi drámát eredményez, s bár a játékban is fel lehet kapaszkodni a gödörből, a sajtón keresztül történő üzengetés jól példázza, milyen nehéz lehet olykor a profi sportolók látszólag csak a csajokról és pénzről szóló „álomélete". Mivel pedig embereinknek nemcsak teljesítménye, de morálja is van, boldoggá kell tenni őket, méghozzá oly módon, ahogyan az aktuális szerepünk engedi. Mezei csatárként ügyesnek kell lenni és gólokat szerezni, menedzserként

KÖZÖSSÉGI HÁLÓ

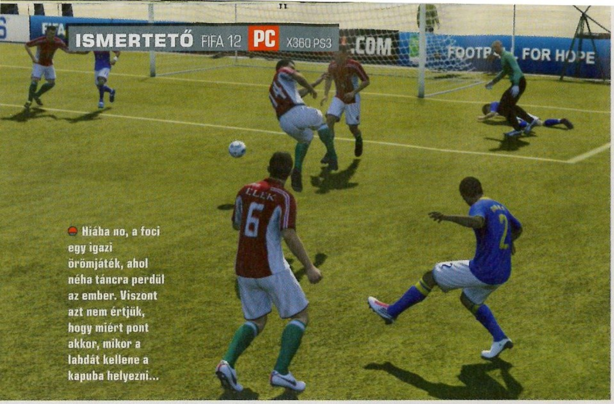
Az EA nagyon rákattant a közösségi szolgáltatásokra, elég csak az NFS játékok AutoLog rendszerére gondolni. Hasonló megoldással rukkoltak elő a FIFA-hoz is, ez az EA Sports Football Club, melyben minden játékos külön online profilt hozhat létre, hogy a ranglistákon dicsekedhessen eredményeivel, és azonos szintű ellenfeleket keressen. A profil tapasztalati pontokat szerez, és fejlődik a játék során, valamint a cikkben említett heti világranglista is ezen rendszeren keresztül üzemel. Érdekesség továbbá, hogy az EA hosszútávra tervez az EA Sports Football Clubbal, lévén nemcsak hogy az összes elkövetkező FIFA tartalmazza majd a szolgáltatást, de a FIFA Street 3 is hozzárendelhető lesz a profilhoz.



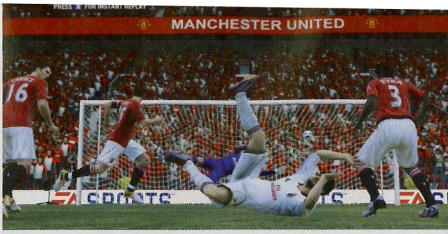
felfuttatni a klubot, játékos menedzserként pedig megszerezni az áhított szerződést a Manchestertől. Kész szerencse, hogy a játék legalább annyira élvezetes, mint amennyire nehéz, mert lesznek alkalmak, amikor legszívesebben földhöz vágnánk a kontrollert.

LESEN VAGYOK

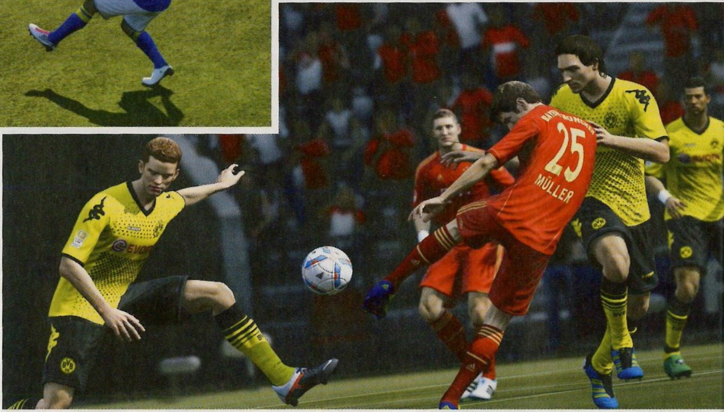
Sajnos jól olvastátok, tényleg kontrollert írtam. A helyzet az, hogy bár a játék működik billentyűzettel is, ennek ellenére sok értelme nincs a klaviatúrával nekivágni a programnak, mert képtelenség jelentős sikert elérni a billentyűk nyomogatásával. Szóval, ha élvezni akarjátok a FIFA 12-t, muszáj lesz beruházni valamilyen irányítóba, anélkül úgysem teljes manapság a PC-sek élete — jómagam az Xbox 360-as kontollerét javaslom, annál semmi sem illeszkedik jobban a programhoz. Viszont ha már elővettük az irányítást, beszéljünk kicsit a játékmechanikáról. A tavaly bevezetett 360 fokos irányítás nagyon klassz volt, de néhány órányi (na jó, tízórányi) intenzív fifázást követően észre lehetett venni a csalást. Nem volt semmiféle 360 fok, csak bizonyos „szeletek", melyeken belül a játék a



Hiába no, a foci egy igazi örömjáték, ahol néha táncra perdül az ember. Viszont azt nem értjük, hogy miért pont akkor, mikor a labdát kellene a kapuba helyezni...



Szokták volt mondani, hogy „színpad az egész világ és színész rajta minden férfi és nő" – nos, ezt a mondást focisták különösen komolyan veszik.



pályán történő események alapján a szerinte legoptimálisabb irányba küldte a labdát. Ez többé nincs így, a kör teljesen kör lett, és emiatt nem is lehet úgy játszani, ahogy annak idején. Sokat toltam a FIFA 11-et, mégis mikor először ültem a játék előtt, azt sem tudtam, mit csinálok. Állandóan megfordultam a játékossal, rossz irányba passzoltam a labdát, kapura lőni pedig egyszerűen képtelen voltam. Természetesen ez csak a tanulófázis, ha valaki ráérez, minden eddiginél szabadabban kezelheti majd a játékot, és ez jó. Különösen multiplayerben élvezet szívatni a másikat egy-egy bravúros zsonglőrmutatvánnyal. A másik nagy változtatás a védést érte, hisz a korábbi FIFA részek ezen pontja elég elnagyolt volt. Pontosabban maga a játékdizájn épült a támadásra, s ezért a defenzív játékstílus sokkal eredménytelenebbnek bizonyult, mintsem a folytonos nyomulás. Észrevették ezt a fejlesztők is, így az új részbe olyan védelmi mechanikát pakoltak, amelyhez még garantáltan nem volt szerencsénk. A FIFA 12-ben sokkal többet jár a labda a pálya közepén, kevesebb a helyzet, amik viszont nagy nehezen mégis kialakulnak, jóval izgalmasabbak, mert az állandóan jól helyezkedő játékosok miatt képtelenség előre látni az offenzíva kimenetelét. A dolog különösen nehezebb fokozatokon feltűnő, Legendás beállítás mellett például ember legyen a talpán, aki áttöri a spanyol válogatott hihetetlenül erős védelmét. Az utolsó mélyebb módosítás az Impact Engine, ami a játékosok testére ható fizikai erőket hivatott modellezni. A rendszernek köszönhetően a focisták „találkozásai" több tucat tulajdonságot figyelembe szintre került. Ez nemcsak azért jó, mert így szinte minden meccs tartogat valami újat, hanem azért is, mert életbe lépnek a való élet szabályai is. Ezentúl nem lesz olyan, hogy két játékos egymásba szalad, és gond nélkül rohannak tovább, az ütközésnek zakó a vége, és az erősebb testfelépítésű játékosok is előnyösebben jöhetnek ki egy-egy test-test elleni küzdelemből. Ugyanez igaz a labdára is, vége az előre kiszámítható ziccereknek, a bőrgolyó mindig a helyzetnek megfelelően reagál, lepattan, gellert kap, vagy akár egy felelőtlen mozdulatunknak köszönhetően azonnal az ellenfélnél köt ki.

A GÉPNEK LEJT A PÁLYA

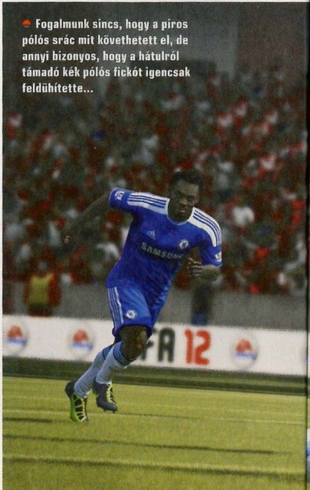
A FIFA 11-ben meglepően keveset csalt a gép, ami a sorozat korábbi, igencsak megkérdőjelezhető bírói döntései és túlságosan is pontos passzai után felüdülésnek hatott. Sajnos azonban ezúttal fordult a kocka, a játék szívesen nézi el a mesterséges intelligencia szabálytalanságait, míg mi jobb, ha nem hibázunk, mert elég egy kicsit agresszívabban nyomulni a labdát tartó csatárra, és máris repül a sárga lap. Hasonlóan kellemetlen, hogy a játék fizikája szinte túlságosan is jól működik, így gyakran pattan úgy a labda, hogy pont nincs senki, aki levegye. Furcsamód az ellenfél persze csak jól helyezkedik, szóval ne nagyon reménykedjünk benne, hogy majd elszúr valamit.

CSAPATJÁTÉK

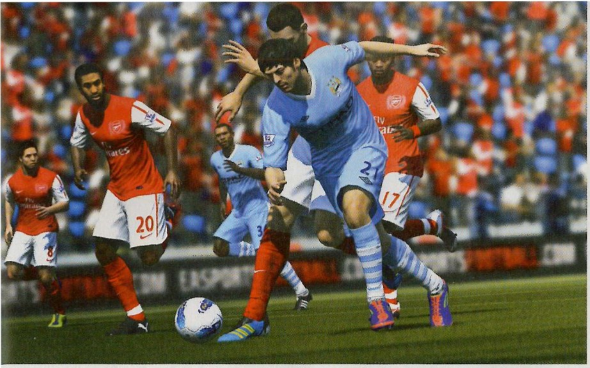
Persze a karrier és a finomhangolások sora csak hab a tortán, az igazi cél itt az online labdahuszárok meghódítása. A FIFA 12 rögtön egy érdekes felütéssel kezd, ugyanis bevezeti az internetes rajongói klubok versenyét. Ez annyit tesz, hogy minden játékosnak választani kell egy csapatot, aminek szurkol. Az adatbázis friss és majdnem végtelen, szóval biztos, hogy rálelünk aktuális kedvencünkre. Ha ez megvan, onnantól bármely másik csapattal játsszunk akármelyik játékmódban, az ügyességünket folyamatosan méri a játék, és továbbítja az EA online szervereinek, amelyek összesítik kiválasztott klubunk adatait a velünk egyezően választó rajongók teljesítményével. Így aztán létrejön egy index, ami egy bizonyos csapat rajongóinak átlagban vett képességeit összegzi. Hetente készül egy toplista a legjobban teljesítő csapatokról, ezzel versenyeztetve a fanatikus drukkereket. Vajon melyik klubnak vannak jobb szurkolói,

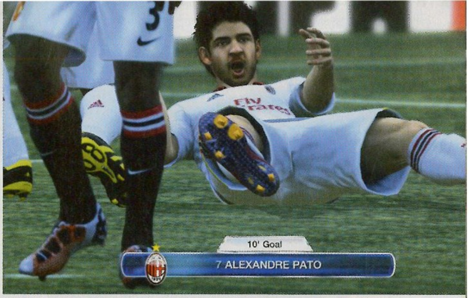
DZSUDZSÁK, A NEMZETI KINCS

Dzsudzsák Balázs hazánk utóbbi évekbeli legsikeresebb focistája, ehhez nem férhet kétség, épp ezért fontos kérdés volt, hogy a fiatal tehetség vajon milyen mezben feszít majd a FIFA 12 magyar kiadásának dobozán. Dzsudzsák nyáron átigazolt a dagesztáni FC Anzhi Makhachkalához, és ez sok rajongó tetszését nem nyerte el, így biztosan lettek volna páran, akik felháborodnak, ha kedvencük a kaukázusiak sárga mezében virít. Szerencsére a hazai képviselet idejében kapcsolt, és a válogatott hivatalos mezében ábrázolta a játékost, úgyhogy mindenki elégedett lehet.



Fogalmunk sincs, hogy a piros pólós srác mit követhetett el, de annyi bizonyos, hogy a hátulról támadó kék pólós fickót igencsak feldühítette...





ÍGY NE JÁTSSZ FIFA-T!

A FIFA 12 meglehetősen kifinomult játék, a fejlesztők igyekeztek annyi bugot kiszűrni, amennyit csak lehet, de néhány vicces momentum azért így is akadt a teszt alatt. Egyszer például a kapusom (azt hiszem a német válogatottal játszottam éppen) kiszaladt a kapu elé, és mire észrevette, hogy a játékosok mögötte küzdenek a labdáért, már késő volt, repült az olasz gól. Tanulság: sose hagyd magára a kaput! Hasonlóan mókás volt, amikor két játékos egymáson esett keresztül. Én be akartam csúszni, a másik csapat hátvédje pedig átugrani, de a dolog nem jött össze, és mindketten a földre kerültünk. S hogy mi történt a labdával? Szép békésen kigurult a pálya szélén, a többiek ugyanis egyáltalán nem foglalkoztak vele.

az Arsenalnak vagy a Milannak? Kik elszántabbak, a magyar vagy a német válogatott szobacsatárai? Itt az alkalom, hogy eldőljön a kérdés. Ha egy csapat megnyeri a „heti meccset", mindenki örül, és az egész kezdődik elölről, a lényeg, hogy egyre többet és egyre többen játsszanak. Okos döntés volt az EA részéről, hogy a rajongók számát nem vette figyelembe, mert így sikerült kiegyensúlyoznia a nagyon népszerű és az alig hallott csapatok rajongótáborát. A híres klubokhoz rengeteg ember csatlakozik, emiatt könnyebben felhígul a mezőny, míg az ismeretlen csapatokat kevés játékos választja, de ők lehet, hogy vannak annyira elvakult játékosok, hogy csak a kedvencükért megtanulnak jól játszani, és sikereket érnek el. Bár ez a FIFA 12 legjobb és legfrissebb ötlete, a többi mód is ott van a szeren: heti bajnokságok, tízfordulós ligakupák, és

persze az elmaradhatatlan közösségi szolgáltatás, az EA Sports Football Club, melyben minden játékosnak saját profilja van, ami tapasztalati pontokat gyűjt és fejlődik, garantálva a kiegyensúlyozott ranked meccseket (bővebben lásd a boxot).

„KÉNE AZ A FOGPLASZTIKA, RONALDINHO..."

A FIFA 12 hozta az elvárhatót, és egy roppant jó fociprogram lett, ami 9-től 99 éves korig elszórakoztatja a sportrajongókat. Technikai fronton viszont inkább visszalépés történt, mintsem javulás. A fizika persze kiváló, ehhez nem fér kétség, de a grafika egyáltalán nem látszik szebbnek, mint egy évvel ezelőtt. Itt-ott rápakoltak pár spéci effektet, néha kicsit elmossák vagy túlfókuszálják, de összességében ugyanazt látjuk, amit tavaly ilyenkor. Ami viszont akkoriban csodálatos volt az előző rész csúnyasága után, ma már picit kopottasnak tűnik. A karakterek animációi nagyon részletesek, a közönség sem olyan csúnya már, de a modellek darabosak, kevés poligonból állnak, a ruhákra láthatóan nem hat a gravitáció, és a haj is valamiféle sapkának tűnik. Jó, mondjuk az is igaz, hogy a gépigénnyel nem akadt gondom és végig stabil 60 FPS-sel kergettem a labdát, de ha ránézek azokra a bamba fejekre... Hát igen, 2011-et írunk, túl vagyunk egy L.A. Noire-on, egy Assassin's Creed: Brotherhoodon és egy Halo: Reachen is. Ilyenkor pedig mindegy, milyen műfajról van szó, a stagnálás szembeötlő lesz. Még szerencse, hogy a zene és a hang tökéletes. Részletezni nem fogom, mert úgysem lehet elmagyarázni, ezt hallani kell. A közönség moraja minden csapatnál más és más, az ismeretlen előadók számai pedig annyira fülbemászók, hogy a menü a cikk írása alatt is nyitva van, hadd szóljon aláfestőnek. Nekünk magyaroknak persze ismét jár a hazai kommentár, viszont messze nem olyan minőségben, mint ahogy azt megszoktuk – a részletekért olvassátok el külön keretes anyagunkat, érdemes.

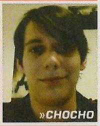
A BÍRÓ ELNÉZTE

Eljött hát az értékelés ideje. Kár lenne kukacoskodni, a FIFA 12 mestermű, az EA nagyon tudja, hogyan kell olyan játékot fejleszteni, ami mind a hardcore rajongók, mind a casual réteg tetszését elnyeri. Az online ranglista szuper ötlet, a játékmenet finomhangolása miatt nem érezzük úgy, hogy ezt már játszottuk, a körítés pedig szintén ötös, leszámítva a kommentátort és a grafika hiányosságait. A második bekezdésben tett állítás viszont minden pozitívum ellenére is fennáll: ez a játék csak annak éri meg igazán, aki nem vette meg a FIFA 11-et, vagy csak simán annyit játszott vele, hogy nem jelent már többé kihívást, azaz vérbeli rajongó. Kíváncsi leszek, hogy a nagy ellenfél PES-sorozat 2012-es része mennyiben nyújt majd újat elődjéhez képest, ugyanis a japánok fociprogramja az egyetlen alternatíva a piacon. Ha nem újulnak meg, és a FIFA marad az utolsó releváns darab a stílusban, félő, hogy megint stagnálni fog egy darabig a széria, mint ahogy tette pár évig. Annak pedig sem a PC-sek, sem a konzolosok nem örülnének, szóval hajrá EA, így tovább!

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»95%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

www.pcguru.hu/2085

»Kijött az új FIFA, és mindenben viszi a prímet, papírforma. Az viszont tuti, hogy ha a folytatás is csak annyit fejlődik majd, mint most a 12, már nem leszünk elégedettek.



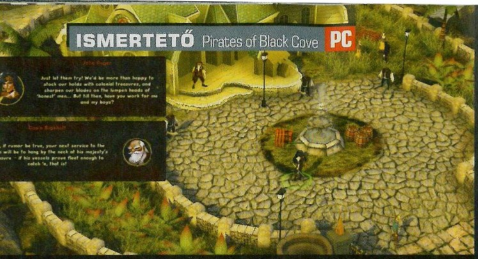
»CHOCHO

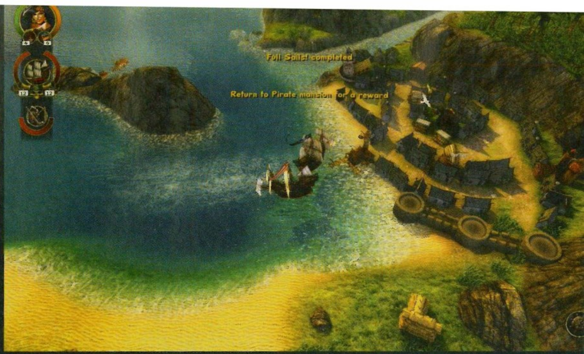
PRO
Pazar többjátékos lehetőségek, remek karriermód, finomhangolt játékélmény és fantasztikus zene.

KONTRA
Igazából nem változott sokat, és PC-hez mérve már nem is mutat olyan jól.

GÉPIGÉNY» Core 2 Duo 2,66 GHz CPU; GF GTS240 VGA; 3 GB RAM; 6 GB HDD

»92%«

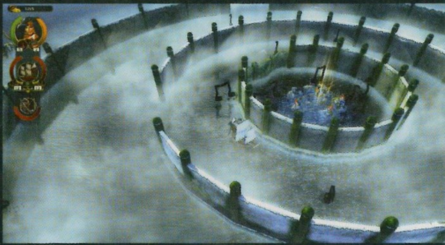




KARRRRIBI UNALOM

Pirates of Black Cove

[IRTA KREDENC] **A Nitro Games előző hajózós játéka, az East India Company elég nagy csalódás volt – a finn srácok most próbáltak szelídebb vizekre evezni, ám sajnos az EIC legcsúnyább démonától nem tudtak megszabadulni...**



Hogy mi is ez a Pirates of Black Cove? Nos, nyers megfogalmazásban a Sid Meier-féle Pirates! kiherélt változata. Alapvetően tehát egy kalózos stratégiai játék, ahol a három választható hős egyikével különféle küldetéseket oldasz meg, csatázol szárazföldön és vízen, ezáltal pénzre és tapasztalati pontokra teszel szert, előbbiből vásárolhatsz hajókat és fejlesztéseket, utóbbiból tápolhatod karakteredet. Nem ez az első játék, amely megpróbálja lemásolni a zseniális alapművet, vagy legalábbis elemeket átvenni belőle, és ahogy már oly sokszor, most is bebizonyosodott, hogy nem elég a hozzávalókat beledobálni a fazékba, nem árt némi szakácstudomány és ügyes fűszerezés sem ahhoz, hogy ízletes, hovatovább fogyasztható ételt főzzünk.

KARRRRD ÉS KARRRRTÁCS

Azt gondolhatnánk, hogy egy hajózós témában otthon lévő csapatnak nem okoz gondot egy ilyen projekt, ám a srácok úgy döntöttek, hogy egy arcade mókát hoznak össze, megpróbálván megszólítani a könnyedebb szórakozásra vágyó, casual réteget – és itt követték el az első hibát. A műfaj egyik alapvetésének számító vízi ütközetek ugyanis teljesen élvezhetetlenek, hiszen semmiféle taktikázásra nincs lehetőséged, nincsenek különféle ágyúgolyó típusok, nem lehet megcsáklyázni az ellent és a fedélzeten harcolni, egyszerűen oldalba kell kapnod az ellent és megsoroznod – persze, ha utol tudod érni őt. Sajnos a szigeteken zajló összecsapások hasonlóan primitívek: egy hős három egységet vezényelhet, ezeket az RTS-ek szokott metódusait használva kijelölheted és az ellenfélre küldheted – miután a védérő legtöbbször egyedül vagy két-három emberrel támad, és az MI sincs a helyzet magaslatán, a „sok lúd disznót győz” elv érvényesül, a jó öreg rush-stratégia a legtöbb esetben célravezető, főleg, hogy harc közben egyetlen gombnyomással meg tudod gyógyítani a teljes hadseregedet (érvényes ez amúgy a hajókra is). A kampány ugyancsak egyszerű elvet követ: három kalózkompánia küldetéssorát kell végrehajtanod, ezek közül a kezdetekkor csak egy érhető el, itt megfelelő számú missziót kell teljesítened, hogy beköszönjön a második banda, majd ezektől hasonló módon juthatsz el a harmadikhoz. Az emlegetett feladatok 90%-a „süllyessz el egy adott hajót” és a „fogj el valakit/pusztíts el valamit egy szigeten” típusú, néha van csak egy-egy üdítő kivétel.

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Nitro Games

MŰFAJ
RTS

MULTI
nincs

INFO

A Pirates of Black Cove jelenleg 19,99 euróért tölthető le a Steam rendszeréből, illetve a demóját megtalálhatjátok a 2011/09-es PC Guru DVD-mellékletén.

A fejlesztők megpróbálták lemásolni Sid Meier klasszikusát, de a sikerhez nem tudtak elég szelet fogni a vitorlájukba.

A PARRRRT TÚL MESSZE VAN

A legidegőrlőbb és legunalmasabb azonban mégiscsak a két földdarab közötti csalinkázás (szerencsére a kolóniákra bármikor visszateleportálhatsz, feltéve, ha begyűjtötted ott a megfelelő „szélamulettet”, így csak az odafelé utat kell kibírnod élve/ébren), bár ezt megpróbálták a készítők feldobni azzal, hogy a főhadiszállásokon működő alkimisták különféle bónuszokat nyújtó kotyvalékainak alapanyagai a tengerben úsznak, így ezeket fel kell kutatni és begyűjteni, valamint hasonló módon elrejtve (általában hajóroncsoknál) találhatsz tervrajzokat, amikkel a dokkokban feloldhatod a fejlesztéseket és az új típusú lélekvesztőket, sőt apró bójáknak álcázva 1001 kalózvicc is lubickol a Karibi-térségben. Utóbbiakat persze csak az angol nyelvet értők fogják élvezni – már amelyiket, mert a legtöbb az „arrrrrr” indulatszóval operál (kedvenc sziget: Barrrrbados, kedvenc növény: arrrrticsóka, sok kalózhajó: arrrrmada), és úgy összességében meglehetősen izzadtságszagú. Hozzáteszem, a játék maga is a humor jegyében készült, a megjelenítés ehhez igazodóan könnyed, színes-mókás, a karakterek karikatúraszerűen eltúlzottak, a szövegek is lazák; kár, hogy az alacsony költségvetés miatt ismét a szinkronszínészeken kellett spórolni, a túlspilázott ripacskodás mint mindig, most is megöli az amúgy dicséretes próbálkozást, de összességében mégiscsak ez az alkotórész az, ami a legjobban sikerült – igaz, a többit annyira nem volt nehéz felülmúlni.

KATARRRRZIS NÉLKÜL

Még valamit meg kell említenem: az alapverzió játszhatatlan, a másfél gigás játékhoz kötelező feltenni az eddig megjelent, ugyancsak másfél gigányi (!) foltot, és még így sem szeplőtelen a cucc. A Pirates of Black Cove számomra egy újabb állatorvosi ló; bár olcsó, könnyed, humoros és látványra kellemes, mindezek nem tudják feloldani az unalmas játékmenetet és elrejteni a rengeteg tervezési hibát. Hiába, ha ilyen műfajú játékra vágysz, még mindig Sid Meier klasszikusa a legjobb választás...

Ha tetszik, ha nem, néha még a legkeményebb kalózoknak is muszáj átvedleni szárazföldi patkányokká.

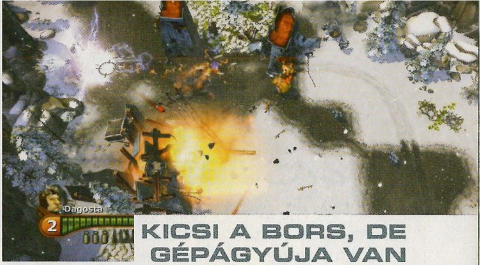
GRAFIKA»	»75%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»50%

PRO: Olcsó, humoros, kalózos-kardozós-hajózós, amit alapvetően szeretünk...

KONTRA: ...csak ne lenne a játékmenet az unalomig leegyszerűsítve

GÉPIGÉNY» Intel Core Duo 2 GHz, 2 GB RAM, 256 MB SM3 VGA, 1,7 GB HDD

»62%«



KICSI A BORS, DE GÉPÁGYÚJA VAN

Gatling Gears

[ÍRTA CHRIS] **Néha a legegyszerűbb játékok közül kerülnek elő azok, amelyekkel a legtöbb időt töltjük. A pasziánszt most felejtsük el egy pillanatra, s gondoljunk csak bele, melyik programot nyüstöltük a legtöbbet, melyik alkalmazást tiltottuk le a legkésőbb Facebookon, és melyik az, amit bármikor elő tudunk venni hányinger nélkül.**

A szórakoztató egyszerűségre épít a Gatling Gears című arcade játék is, amelyben egy két lábon járó, hatalmas gépágyúval felvértezett robotot irányíthatunk. A program már azért is csábító, mert az első Predator film óta tudjuk, hogy a gatling gépágyú igazán menő dolog, hát még akkor, ha kifogyhatatlan lőszert biztosítanak hozzá. Szóval van ez a robot, akit madártávlatból kommandírozhatunk a képernyőn, és lényegében nem lesz más dolgunk, mint halomra lőni mindenkit, aki szembejön, a kiskatonáktól az ellenséges robotokon át egészen a különböző légi járművekig. Természetesen némi történet is dukál a folyamatos lövöldözés mellé, és hamar ki is derül, hogy Mistbound világában járunk, ami egykoron buja növényzetéről és ásványkincseiről volt híres, s amit most szó szerint darabokra tép egy gonosz iparvállalat, feldézsmálva a természet nyújtotta forrásokat. A Gatling Gears robotpáncél mögé bújó hőse egy háborús veterán, aki úgy dönt, leveti magáról a birodalom béklyóit, és elégtételt vesz a természet nevében, mi pedig az ő irányítását vesszük a nyakunkba a start gomb megnyomását követően.

Olcsó és élvezetes lövöldözős program, amely maradéktalanul kielégíti az arcade kategória szerelmeseinek igényeit.

GÖNYÖRŰ TÁJAKON

Öt kampányon keresztül lesz lehetőségünk az igazság nevében történő pusztításra, és az öt fejezet a világ legkülönfélébb helyszíneire kalauzolja el a játékosokat. Meseszép erdőkön, tavakon, hófödte hegyvonulatokon és kietlen sivatagokon keresztül vezet majd utunk, a pályák pedig csupán egyetlen dologban hasonlítanak: mindegyikük szemkápráztatóan jól néz ki. A játékmenet amúgy az évtizedek óta bevált sémát követi, végigrombolunk az adott szinten, majd minden küldetéscsomag végén egy-egy hatalmas főellenféllel vár ránk, akiknek a ledarálása igazi embert próbáló feladat. A játék egyik legnagyobb erénye egyébként pontosan a fent említett látvány, amire ilyen alacsony árú szoftver esetében csak igen ritkán van példa. A kampányt a legfrissebb trendeknek megfelelően játszhatjuk egyedül vagy akár kooperatív módban is, egy baráttal vagy egy idegennel karöltve. A főmenüben találhatunk még egy Survival névre keresztelt módot is, amelyben egyetlen célpontot kell megvédenünk a folyamatosan támadó ellenfelek hullámaival szemben.

RETRO ÉLVEZET

Az utolsó fejezet kivételével a Gatling Gears nem túl nehéz program, közepes nehézségi fokozaton csak keveseknek jelenthet kihívást. Na persze csak akkor, ha rendelkezünk egy kontrollerrel, ugyanis a játékmenet igencsak megköveteli a két kéz egyidejű koordinációját, így PC-n csak az igazán hardcore játékosok fognak boldogulni a WASD-gombok és az egér kombinációjával. A felülnézetes játéktérben való navigáláshoz nincs szükség kézikönyvre, vagy akár oktató módra, azonnal tudni fogjuk, hogy kire lőjünk, s milyen fegyvernemet használjunk. Elsődleges aprítónk a gépágyú lesz, de használhatunk rakétákat, bombákat, valamint küldetésenként egyszer bevethetjük a szuperfegyverünket is, ami mindenkit letarol aki éppen a képernyőn tartózkodik. Lépegetőnk fegyverzetét természetesen fejleszthetjük is, illetve tapasztalati pontjainkat olyan érdekes extrákra költhetjük, mint a különféle festések, effektek vagy a minket kísérő háziállatok.

EGYNEK JÓ

Bár a Gatling Gears semmi újat nem hoz az arcade lövöldözős műfajba, illetve egyetlen igazán eredeti bitet sem tartalmaz, még így is az egyik legjobb ilyen jellegű akciójáték, amihez az utóbbi hónapokban hozzájuthattunk. A program alaposan próbára teszi reflexeinket és a látvány, illetve a kooperatív játékmód pedig kárpótol minket az összes bosszúságért, amiket majd a robottestünkbe csapódó rakéták okoznak.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

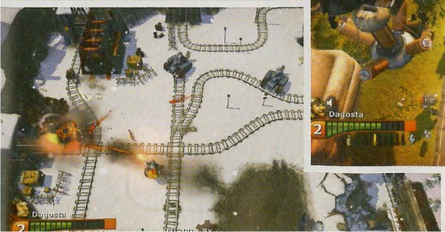
FEJLESZTŐ
Vanguard

MŰFAJ
arcade lövöldözős

MULTI
2 fős kooperatív

INFO

A játéki dobozos formában nem jelent meg, csak digitális úton szerezhető be, az Origin, illetve a Steam rendszerekből egységesen 9,99 euróért (nagyjából 2700-2800 forintért).



Habár ezeken a képeken nem látszik, jobb felkészülnötök arra, hogy esetenként több lesz a rakéta a képernyőn, mint a fűszál.

GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»85%

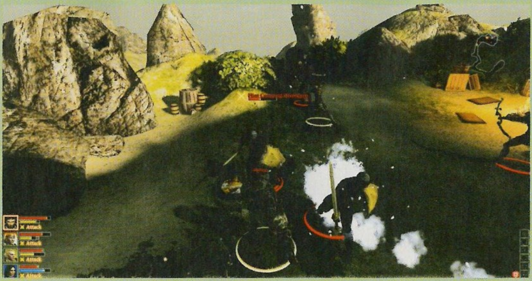
PRO	KONTRA
Hihetetlenül látványos környezet, amit folyamatosan csordogáló adrenalinlöketek kö-zepette élvezhetünk.	Néhol bosszantóan nehéz a játék, a főellenfeleknek gyakran több életerejük van, mint amennyi kéne.

GÉPIGÉNY» Pentium D 2.8 GHz, GeForce GT 320/Radeon X850 Series, 1 GB RAM, 3,5 GB HDD

»88%«

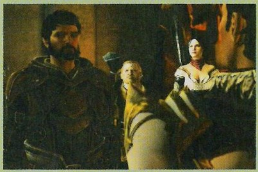
HERCEG FEHÉR LOVON?

Dragon Age
The Exiled Prince



[ÍRTA CHOCHO] **A The Exiled Prince egy teljesen új karaktert ad a játékhoz, aki ráadásul mindhárom fejezetben saját küldetést nyújt. Egyedül azt sajnálhatjuk, hogy Sebastian személyisége nagyjából annyira izgalmas, mint egy sakkvébé közvetítése pár korsó sör után...**

Pedig a BioWare most kitett magáért. Az olyan unalmas mellékszereplők után, mint amilyen Zaeed volt a Mass Effect 2-ben, egy kidolgozott történettel, múlttal és jellemmel rendelkező karaktert készített, aki ráadásul a sztori egy bizonyos pontján egyedüliként áll ki hite diktálta pártatlanságáért. Bár az első fejezetben még nem csatlakozik, Sebastian később kamatostul pótolja a lemaradást,



lévén két hosszabb küldetéssel ajándékozza meg a DLC megvásárlóit. Mindkét küldetés kellemes adalék, s bár túl nagy meglepetéseket nem tartogatnak, azért jó látni, hogy Sebastian szemén keresztül nézve a világ sokszor egyszerűbb, mint mondjuk Varric racionális látásmódján át. Hősünk ugyanis amellett, hogy egy elűzött herceg, akinek hazáját belső ellenségeskedés szaggatja szét, roppant vallásos is. Emiatt viszont nem igazán lehetett merész húzásokkal operálni a karakter jellemének megírásakor, így Sebastian olyan unalmas lett, mint egy szelet sótlan hús. Ugyan nem antipatikus, de szimpatikusnak sem lehet mondani. Véleményét kizárólag vallási nézetei határozzák meg, küldetései során is háttérbe szorul a többi, jóval erősebb szereplő miatt, a külseje pedig... Nos, ennél tenyérbe mászóbb és bambább pofát akarva sem lehetett volna rajzolni. Pozitívum mindenesetre, hogy a The Exiled Prince jóval olcsóbb az első, megjelenés után kiadott DLC pakknál (a Legacy tesztje is errefelé van, az sokkal drágább), viszont valahol feleslegesnek mondható, hisz Sebastian egy íjász, saját fegyver nélkül. Harc esetén közepes teljesítményt nyújt, semmi okunk rá, hogy magunkkal vigyük, még csak nem is különösebben vicces. Ha érdekelnek a herceg küldetései, megéri megvenni ezt a DLC-t, viszont csak Sebastian karaktere nem ér egy árva fityinget sem.

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**

FEJLESZTŐ **Bioware**

MŰFAJ **RPG**

MULTI **nincs**

INFO

A The Exiled Prince DLC PC-re és Macre 560 BioWare pontba, Xbox 360-ra 560 MS pontba, PS3-ra pedig 6,99 euróba kerül, hacsak nem a gyűjtői DA2-t vetted meg.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

»68%«

TITKOK KAMRÁJA

Dragon Age II
Legacy

[ÍRTA CHOCHO] **A Dragon Age II első nagyobb DLC-je izgalmas csomagnak bizonyult, azonban semmi újat nem adott hozzá az így is kissé hiányos játékhoz. Egyedül az vigasztalhat, hogy hőseink hátteréről kiderül pár apróság, na meg kapunk egy nagyon durva kardot.**

ADATOK

KIADÓ **Electronic Arts**

FEJLESZTŐ **Bioware**

MŰFAJ **RPG**

MULTI **nincs**

INFO

A Legacy DLC PC-re és Macre 800 BioWare pontba, Xbox 360-ra 800 MS pontba, PS3-ra pedig 9,99 euróba kerül.

A Legacy a The Exiled Prince-szel ellentétben egyetlen hosszú küldetés, melynek középpontjában a Dragon Age II-ben kissé hanyagolt Szürke Kamarások állnak. Hawke és csapata Vimmark hegyei közé utazik, hogy utánajárjon pár különös gyilkossági kísérletnek, de válaszok helyett csak egy csapat őrültet találnak, akik valamiért mindenre hajlandók, hogy megszerezzék Hawke vérét. Hogy ez miért fontos nekik, illetve mi köze van az egészhez hősünk apjához, a sztori előrehaladtával kiderül, igaz, ha minden részletre kíváncsiak vagyunk, magunkkal kell vinnünk hugicánkat és Varricot is. A forgatókönyv pofonegyszerű, ám kellően rejtélyes ahhoz, hogy végig fenntartsa az érdeklődésünket. Van ugyan pár választási lehetőség és fordulat, meglepődni viszont egyiken sem fogunk. A végkifejlet viszont elhamarkodott és csalódást

keltő, pláne, hogy a DLC főellensége, Corypheus sokkal többet érdemelt volna egy buta bossharcnál. A küldetés változatossága segíthetne ezt elfeledtetni, de e téren sincs semmi eget rengető, csak egy unalmas dungeon, tele ronda szörnyekkel. Kiemelendő viszont, hogy Hawke kap egy speciális kardot, melyet a quest bizonyos pontjain személyre szabhatunk előre rögzített tulajdonságok kiválasztásával. Bivalyerős fegyverhez jutunk így, ami jelenleg minden korábbi felszerelésünknél hasznosabb lehet, feltéve, hogy ügyesen rakjuk össze, és figyelembe vesszük a karakterünk képességeit. Pozitívum továbbá, hogy bár a Legacy iszonyú monoton, kellően hosszú, és kihívás azért van benne, sőt, itt-ott egyenesen kemény diónak bizonyulhat. Azt javasoljuk, normálon olyan 10-es szint körül essetek neki, nehezebb fokozatokon pedig ha lehet, csak 15-20 körül. A pakkot leginkább a keményvonalas rajongóknak ajánljuk, nekik is csak akkor, ha még nem fáradtak bele a folytonos kaszabolásba. A többiek nyugodtan kihagyhatják, nem vesztenek sokat.

GRAFIKA»	»65%
HANG ÉS ZENE»	»50%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»60%

»60%«

A KEREKASZTAL HÁROMSZÖGRE VÁLTOTT!

King Arthur Fallen Champions

[ÍRTA TIKA] A Neocore műhelyében már formálódik a King Arthur folytatása, ám mielőtt Britanniát elözönlenék a szárnyas fenevadak, érkezett még egy utolsó kiegészítő csomag, amely az első és második epizód közti történeti űrt hivatott kitölteni.

A Neocore Arthurja úgy két éve emelte magasba az Excaliburt, és rögtön utat is vágott az értő közönség szívéhez. A játék a real time stratégiai alapok mellett – a Total Warral való hasonlatosság itt megbocsátható bűn – nem nélkülözte a varázslatokat és a szöveges küldetéseket, utóbbiak ráadásul jóféle szerepjáték mellékízt hoztak az unalomig ismert mondakörbe. Az egyébként igencsak kellemes DLC-kből aztán rendre hiányoltuk is a történetmesélést, a kalandozás pergamenekre felrótt gyöngyszemeit, ám a Fallen Champions most tokostul hozza vissza ezt az élményt. Az önállóan futtatható kis pakk ugyanis kizárólag erre az egyetlen elemre építkezik.

Felejtsük el Arthur birodalmát, a Kerekasztalt, és a folyton nyavalygó, tutujgatásra vágyó alattvalók halmazát, aztán a teljes agymosás után tekintsük le a három hősre, akiket észak baljós erdeibe (Cumbria) vetett a végzet. Sir Lionel bájos kedvesét elragadta a Vörös lovag, ezen sok magyaráznivaló nincs, uccu lóra, és szerezzük vissza a szüzet (reménykedjünk hogy ezen státusz nem csorbult időközben). Drest, a sámán, látomásait követve érkezik ugyanerre a vidékre, ám ő nem holmi fehérszemélyek után szaladgál, hanem népe (a pikt őslakosság) régi dicsfényét készül visszaállítani. A Siddhe úrnőjét, Lady Corrigant pedig az elveszett otthona utáni vágy hozta a rengetegbe – Tir na nÓg kapuját keresi. Az út mindhármuk számára ki van jelölve – nem térhetsz le, nincs építkezés, semmi molyolás, csak a három hős (tetszés szerinti sorrendben megközelíthetők), három különböző útvonal, 3-3 küldetés, és a játék végén, a hegy csúcsán összefutnak a szálak egy epikus csatában. Minden stáció szöveges kalandozással kezdődik, többnyire egy helyszínt járunk körbe a „menj északra", „nézz körül az elhagyott kunyhónál" és hasonló utasítások

A Harry Potter utolsó része óta tudjuk, hogy attól, hogy hatalmas trollok harcolnak az oldaladon, még nem feltétlenül nyersz meg egy csatát...

ADATOK

KIADÓ
Paradox Interactive

FEJLESZTŐ
Neocore Games

MŰFAJ
RTS/RPG

MULTI
nincs

INFO

Oroszlánszívű Richard és Arthur király ugyan nem tipikusan kelet-európai hősök, mégis egy budapesti stúdió, a Neocore Games – az RTS és a szerepjáték műfaj nagy kombinátora – vitte sikerre mindkettőjük történetét.

kijelölgetésével. A játék persze nemcsak ebből áll, helyenként fontos és veszélyes döntési szituációkba is beleszaladunk, például Lady Corrigant egy ízben egy töpörödött vénember kis híján lezúzta, ám végül a Siddhe bűverő győzött, csak ugye ha a vérünket adtuk a varázslathoz, akkor gyenge életerővel, ha pedig a mágiánkat, akkor csekély mannakészlettel vághattunk neki a következő pályának. Persze nem minden a harc, a könyörületesség is mindig elnyeri jutalmát, így ha egy magányos óriás áll a kereszteződésben, nem feltétlenül kell ott helyben felkoncolnunk, mert remek segítő is válhat belőle.

AZ OLVASÁS HASZNOS...

A szépen illusztrált szöveges részekben azért is érdemes jól elmélyedni, mert a válaszaink függvényében csatlakoznak hozzánk más hősök, és ekképpen gyűjthetünk szövetségeseket (értsd sereget), kutathatunk fel mágikus tárgyakat. A csata előtt aztán a hős beillesztheti a relikviákat az eszköztárába, eloszthatja a képességpontjait, és ezzel le is tudtuk a kalandozást, máris ugrunk a stratégiai részre. A feladatok szerepjátékszerűek, azaz lehetetlennek tűnő feladatok maroknyi katonára kiosztva. A hős szerencsére komoly segítségeket kap a harcmezőn világító pontoknál, a zöldeknél például felgyógyíthatja az embereit, a kékek pedig a mannás benzinkutak. A sereg mérete a csonthalmoknál felélesztett harcosokkal felduzzasztható, ámbár ez a bővítési lehetőség csak 1-2 pályán él, többnyire a képességekkel vagy a stratégiai pontokon elérhető varázslatokkal kell operálnunk. A küldetések ugyan gyorsan megoldhatóak, de legalább elmondhatjuk róluk, hogy egyediek. Az egyik pályán például a szellemhaderő és a napszakok váltakozása van párhuzamba állítva, és a fényes időszakokban mindig a biztonságos zónákba kell vinnünk a sereget. A mély szakadékkal és a felette átívelő három híddal tarkított tereprészletnél az egyik leomlasztható átjárót dicsérném, bár a grafikai megvalósítás színvonala hagyott némi kívánnivalót maga után. Az egyik legrövidebb, de kétségtelenül legötletesebb szakaszt pedig Drest sámán kapta, nevezetesen hogy sávokban áztatta be a mezőt sűrű, ragacsos olajszármazékkal, és az üldözőket maga mögé csalva ropogósra sütögethette mindet.

FALLEN CHAMPIONS...

A látvány nem változott, és a stratégiai rész formációkban lezajló ütközetei is a King Arthur kezelőfelületén belül maradtak, e téren nincsenek meglepetések. A hegyen-völgyön mozgó alakzatok azonban az alapmű hibáit jócskán felerősítették, a retardált domborzatkövető kamerakezelést például szívesen végigrugdosnám virtuálisan minden törésvonal mentén. A formációk felállítása és pozícionálása, no meg találkozása az ellenséggel még mindig messze van a tökéletestől. A nehézségi fok sem babapiskóta, erre tessék felkészülni, de mielőtt megfeszülnénk, hipp-hopp máris lefejeljük a vége táblát, ugyanis négyórányi játékidőnél többet nem tartogat a pakk. Úgy érzem, el voltunk kényeztetve, és most hiába mozgunk alacsony árkategóriában (10 USD), az eddigi DLC-khez mérve ez „csupán" egy rövid kivonat három hős felvonásban, és a szavatosságra se tenném le a nagyesküt.

GRAFIKA»	»70%
HANG ÉS ZENE»	»70%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO: Szép és tömör leíró részt kapunk a szöveges bolyongáshoz, a kivitelezés pedig kellően kreatív.

KONTRA: A 3 történet, és az összes szabadságfok eltávolítása után ez elég pőre cucc, néhány idegesítő hibával.

GÉPIGÉNY» Pentium IV 3,4 GHz, 1 GB RAM, GeF6600/ATI X700 VGA, 8GB HDD

»70%«

GENERÁCIÓS PROBLÉMÁK

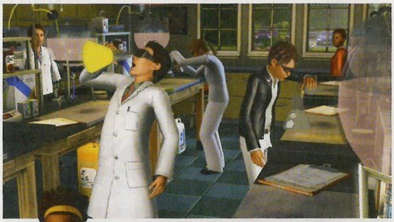
Sims 3 Nemzedékek

[IRTA KREDENC] **Vannak még adósságai a Sims-brigádnak, amelyeket igyekeznek a félévente menetrendszerűen érkező expanziókkal pótolni. Ez a csomag is hasonló hiánypótlást ígért – sajnos a végeredmény kissé felemásra sikerült.**

A hogy az alcím sejteti, ezúttal olyan elemek kerültek a csomagba, melyek a simek különböző életfázisait színesítik, illetve... Illetve azért a kép nem ennyire rózsaszín, ugyanis főleg azok fognak örülni, akik szeretnek a gyerekekkel foglalkozni, a pakk ugyanis leginkább erre a korosztályra koncentrál.

ÁLMODTAM EGY BARÁTOT MAGAMNAK

Minden Sims-rajongó tudja, hogy a „rendes" EP-kben kapunk egy speciális karaktert, és nincs ez másként most sem. A szóban forgó figura egy rongybaba képében érkezik tipegőkorban; ha te hoztad létre a bébit a szabóműhelyben, a bábu beköltözéskor bekerül a készletedbe (vagy nem, ilyenkor költöztesd ki a famíliát és vissza), ha pedig „természetesen" úton született, az életkorváltáskor érkezik postán (vagy nem, ilyenkor megszívtad – de hát ahhoz is hozzászoktunk már, hogy ezek a csomagok bogaraktól hemzsegve kerülnek a boltokba). Szóval, ha szerencsés vagy és megvan a baba, emberkédnek nincs más dolga, mint elnevezni és álló nap vele foglalkozni; ha jól csinálod, gazdijával együtt „nő át" a gyerekkorba, ahol tovább kell abajgatni, míg megkapod az üzenetet: kis barátod szeretné látni a világot. Amint kiteszed a készletből, ugyanúgy lehet akciózni vele, mint más simmel, viszont miután csak emberkéd látja őt, ez meglehetősen mókás helyzeteket szül. A képzeletbeli pajti igen hasznos: párnacsatázhatsz vele, kaját hoz, feltakarít – és egy napon, ha hiperszuper haver lesz, életre keltheted őt. Ehhez nem kell mást tenned, mint az új kis kémikus szettben kikísérletezni egy spéci löttyöt és beadni a figurának, aki ezzel hús-vér emberré és családtaggá válik,



ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
The Sims Studio

MŰFAJ
Életszimulátor

MULTI
nincs

INFO

A Sims 3: Generációk leggyorsabban az Electronic Arts saját online boltjából, az Originsből szerezhető be, ahol 34,99 eurót (tehát közel 10.000 forintot) kell kifizetni a kiegészítőért.

méghozzá speciális tulajdonságokkal – de ezek felderítése legyen meglepetés.

A kölykök ezen túlmenően is el vannak látva minden jósággal. Rengeteg ruhát kaptak, egy játszótérnyi játékot, amelyek közül a magas fa koronájába épített lombház a legizgalmasabb, és jó móka az a kosztümös láda is, amelynek segítségével a skacok dínónak vagy épp kiskirálylánynak öltözhetnek be. A rosszcsontok egész sor csínytevést is elkövethetnek, bár ha elkapják őket, a megtorlás sem marad el, ez a felnőttek „ellentételezése", hogy nekik is jusson valami...

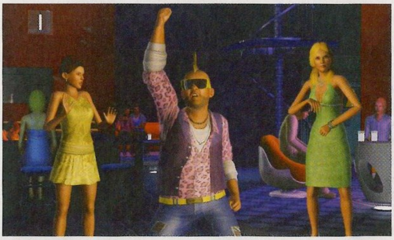
FELNŐTTKÉPZŐ

Aki örömmel pesztrálgatja a srácokat, arra nemcsak plusz jellemvonás vár, hanem egy új hivatás is: gyerekcsősz lehet. A meló otthon végezhető, munkanapon a szülők reggel kilenckor behordják a nappalidba gyermeküket, este hétkor elviszik, a felelősség pedig a tiéd, hogy megfelelő módon ellásd őket – az első szinten csak kettőt, az ötödiken viszont hatot. Nem egyszerű meló. Persze azok se keseregjenek, akik a másik végletet képviselik: ha nem akarsz egész nap a srácok után rohangálni, beírathatod őket bentlakásos suliba, amely az általános- és középiskolát is magába foglalja, így csemetédet csak hétvégenként látod viszont. Sajnos nem kapunk olyan mókát, mint a TS2-ben a magánintézet igazgatójának meggyőzése volt, ám a srác a műintézménytől függően jellemvonásokat kap és bizonyos jártasságai is növekednek, ami remekül előkészíti őt egy adott szakmára. Ha a hagyományos képzést választod, a fiatalt beírathatod balettre vagy cserkésznek, esténként pedig szakkönyveket felolvasva ringathatod álomba őt. A tinik vezetni tanulhatnak apjuktól, részt vehetnek az iskolai újság szerkesztésében vagy tanulói klubban okosodhatnak, na és ott van az érettségi bankett és a diplomaosztó is, amelyek egy életre szóló emlékekkel látják el a srácokat.

BÉKÉVÉ OLDJA AZ EMLÉKEZÉS

Igen, emlékekkel, melyeket (összekapcsolva a játékot Facebook-fiókoddal) meg is oszthatsz a nagyvilággal – bár elég izgalmas dolog azt közhírré tenni, hogy túl vagy életed első szeretkezésén. Ennél jópofább viszont, hogy videokamerát is vehetsz, mellyel bármilyen eseményt rögzíthetsz, a felvételeket pedig visszanézheted a tévén, így akár gyermeked életének fontos pillanatait is megörökítheted – vagy akár egy leány-/legénybúcsúztató nem publikus pillanatait is, hiszen ilyesfajta bulik is rejtőznek a csomagban. A felnőttek és idősek ezeken túlmenően sok bónuszban nem részesülnek, bár a bekapcsolható testszőrzet, az érdekes interakciókkal járó kapuzárási pánik, illetve az idősek részére vásárolható bot kissé feldobja ezt az életszakaszt is.

A fentieken túl pár jópofa életcéljutalom és néhány új tárgy vár ránk, bár szívemnek legkedvesebb az építési menü újdonsága, a csigalépcső, amely lényegesen megkönnyíti a fészekrakás procedúráját. Ám mindezekkel együtt is kissé sovány a csomag, főleg ár/érték arányában, így valóban azoknak ajánlható, akik szeretik a fiatalabb korosztályt mikromenedzselni. A többiek inkább spóroljanak a Házi kedvencekre, az sokkal tartalmasabbnak ígérkezik.



GRAFIKA»	»81%
HANG ÉS ZENE»	»85%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»70%

PRO
A képzeletbeli barát, a gyerekcsőszség, mint kihívás, sok új lehetőség a gyerekeknek...

KONTRA
...ám alig valami a felnőtt/idős korosztálynak, és ennyi pénzért kevés plusz tartalom.

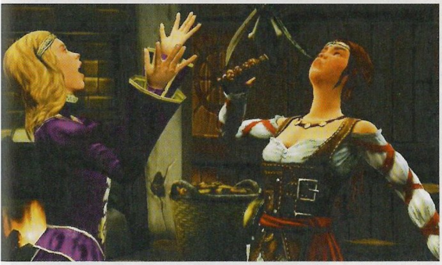
GÉPIGÉNY» 2 GHz CPU, 1024 MB RAM, 128 MB SM2 DX9.0c VGA, 3 GB HDD (+ Sims 3)

»72%«

KALÓZKIADÁS, NEMESPENÉSZ

The Sims Medieval Pirates & Nobles

Nem tudom ti hogy vagytok vele, de mi inkább leszünk tengeri patkányok, mintsem, hogy a királyi méltóságok előtt hajlongjunk nyájasan...



[ÍRTA KREDENC] **A sors különös fintora, hogy e számunkban egy kalózos játék, egy Sims-kieg, illetve egy kalózos Sims-kieg jutott nekem tesztelésre. Az pedig, hogy egyikkel sem vagyok maradéktalanul elégedett, nem biztos, hogy az én hibám...**

A Sims Studio szigorú terminus szerint melózik, benne van a szerződésükben, hogy félévente egy új expanzió, és ez alól nincs kibúvó, ha van ötlet, ha nincs, ha van rá idő, ha nincs. Meglátszik ez a kényszer a T3 nemzedékes expanzióján (lásd vonatkozó tesztünket), és sajnos ezen a pakkon is. Bár az összkép nem annyira sötét, mint a középkor, de...

KÖTÉLHÚZÁS

Azt hiszem, nem lövöm le a poént, ha elárulom, hogy a Pirates & Nobles főszereplői a kalózok és a nemesek – konkrétan Aarbyville tengerjáró népe és Tredony kufárlelkű lakói között robban ki egy durva viszály. Az egész egy új küldetéssorozatra van felfűzve, sőt mi több, egy friss ambíciót is kapunk Peacemaker néven, hiszen az acsarkodók téged szemelnek ki békebírónak, így rajtad áll, hogy ügyes diplomataként megpróbálsz semleges maradni és ügyesen lavírozni a két ellenfél között, vagy valamelyikük javára billented a mérleget. Utóbbinak persze vannak előnyei: az egyik oldal anyagi haszonnal csábít (egy speciális, csak céhtagoknak elérhető bolt árukészletét megnyitva előtted), a másik a „tiszteletbeli kalóz" címmel.

ADATOK

KIADÓ
Electronic Arts

FEJLESZTŐ
The Sims Studios

MŰFAJ
életszimulátor

MULTI
nincs

INFO

A játék a leggyorsabban az Electronic Arts saját boltjából, az Originből tölthető le, méghozzá 29.99 euróért, azaz nagyjából (árfolyamtól függően) 7-8000 forintért.

A „középjáték" a legnehezebb, hiszen ha az egyik félnek kedvezel, a másiknál csökken a reputációd és fordítva – ezt a sajátos kötélhúzást egy kijelzőn is nyomon követheted a bal felső sarokban, ami valóban izgalmassá teszi a játékot. Mindemellett 42 friss achievement is vár rád, amelyek mind az új játékelemekhez és sztorihoz kötődnek, és az összes megszerzéséhez bizony végig kell nyomni a kampányt mindhárom lehetséges befejezéssel, ami jó időre leköti a játékost.

KALÓZKIRÁLY, FENSÉGES ÚR

A pakk témája természetesen vörös fonalként húzódik végig a játékon, így nemcsak új sztorit és ambíciót kapunk, de hőseinket, sőt azok otthonát is átöltöztethetjük a két, eltérő stílusnak megfelelően. El kell ismerni, igen jó munkát végeztek a kreatívok (bár a franchise egészére jellemző, hogy a grafikusok és animátorok munkájába nehéz belekötni, ellentétben a programozókkal); nekem leginkább a „tengeri vonal" jött be, igen kellemes hangulatú kalózbirodalmat dobhatunk össze, a finomkodó, orrfennhordós zsáner nem az én világom, de akinek ez tetszik, az is megtalálja a számítását. Ráadásként két új jellemvonás is bekerült a kínálatba, az egyiket kiválasztva emberünk állandóan a tengerre vágyik, míg a másik a sznobságot erősíti, az igazi mazochisták pedig egy új negatív attribútumot is bevállalhatnak – utóbbiakat természetesen ismét le lehet cserélni egy-egy legendás tulajdonságra a már jól ismert, hozzájuk kapcsolódó spéci küldetés során.

LÁDÁK ÉS KARMOK

Az expanzió bónuszát (az új elemként megjelenő, hasznos információk megszerzésére használható vallatószék mellett) a kincskeresés és a madáridomítás jelenti (az említett achievementek között persze van jó pár ezekhez kapcsolódó is). Előbbi picit macerás-munkás dolog, elindításához meg kell vásárolni a falu üzletében kapható ásót és a „My First Treasure Map" nevű holmit, ami maga a térkép, ezt elolvasva kapunk egy utalást a kincs helyére (a „terület sok fával" például az erdő széli tisztást jelenti), itt aztán újra és újra a térképre tekintve megtudhatjuk, milyen messze vagyunk a rejtekhelytől. Amennyiben épp felette állunk, nekiállhatunk ásni, és ha szerencsénk van, pénzzel, hasznos/értékes cuccokkal és/vagy újabb térképdarabokkal gazdagodunk – ám ha nem, régi cimboránk, a veremszörny kék csápja ragadja meg emberünket. A szárnyasok jópofa pluszt jelentenek a játékmenetben. Előcsalogatásukhoz ugyancsak a falusi boltban kell körülnézni, itt kapható a papagáj (Amazon Parrot), illetve a sólyom (Peregrine Falcon) hívósípja, de ugyanezekre a berendezési tárgyak között megbúvó ültetőfák (perch) megvételekor is szert tehetünk. Magunkhoz szólított kis barátunkat aztán elnevezhetjük, etethetjük, becézgethetjük, sőt, elküldhetjük kincsvadászatra is őkelmét, de akár ellenfeleinkre is ráuszíthatjuk, ami tényleg mókás dolog.

ÉS MÁR MEGINT...

...a piszkos anyagiak. Mert igazából nekem újfent ezzel van bajom. A 7000 forintos árcímkét erős túlzásnak tartom, ár/érték arányában elég nehéz értékelni a pakkot, elvégre ennyi pénzért teljes játékokat lehet kapni, és bármennyire is csábító a két eltérő téma, a többféleképp lezavarható küldetéssor és a fentebb leírt jóságok, jómagam jó szívvel maximum fele ennyit adnék érte. Persze senkit nem akarok lebeszélni róla, mert a tartalom azért eléggé kellemes – aki nagy rajongója a Medievalnak, és már oda-vissza végignyomta az alapművet, a pakk megvásárlásával (az anyagiakat leszámítva) olyan rosszul azért nem jár.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»78%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»68%

PRO
A két, eltérő téma, a kincskeresés, sok új achievement, többféleképp lejátszható küldetéssor...

KONTRA
...mindezek azonban nem indokolják a magas árat, főleg, hogy az alapjáték hibái megmaradtak.

GÉPIGÉNY» P4 2.0 GHz CPU, 1 GB RAM, 256 MB SM2 DX9.0c VGA, 500 MB HDD

»69%«

MINDENHOL OTT VAGYUNK

A MAGYAR KAPCSOLAT

[ÍRTA JOHNBART] **Tatabánya, rosszarcú pesti zsoldos, egy szerencsétlenül elhelyezett csatornafedél, magyar ajkú csillagközi telepesek: csak pár példa, miként bukkantunk fel kisebb-nagyobb szerepekben az elmúlt évek nemzetközi játéktermésében.**

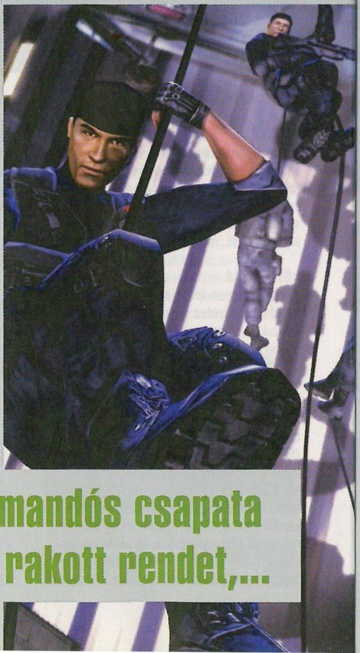
Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én mindig elmosolyodok, valahányszor egy külföldi filmben (csak a példa kedvéért: a Közönséges bűnözők című mozi, vagy éppen a Flashforward névre hallgató sorozat) felbukkan egy ismerős magyar helyszín, név, esetleg szó – egyszerűen az a tudat, hogy valakiknek eszébe jutott egy olyan országra utalni, amit embertársaink egy tetemes hányada meg se találna a térképen, valamelyest halványítja a nemzetközi ismeretlenségünkkel kapcsolatos pesszimizmusomat. Különösen jó érzés azonban, ha a fentebb boncolgatott élmény egy külföldi videojátékot tolva éri az embert, azokban ugyanis talán még ritkábban tesznek utalásokat a hazánkra. Cikkünkben a teljesség igénye nélkül eme referenciákat igyekszünk számba venni a kisebb cameóktól a jelentősebb magyar „szerepekig".

KIKACSINTÁSOK

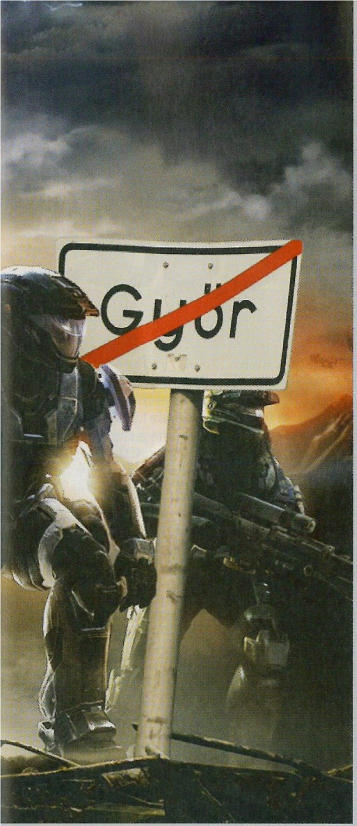
Kishazánk jelenlegi világpolitikai szerepe okán gondolom nem meglepő, ha a fentebb definiált utalásokból inkább a kisebbekre hozunk több példát, melyek többsége általában valamilyen (számunkra) kellemesen csengő település- illetve személynév, vagy egy apróbb, hazai utalás formájában realizálódik.

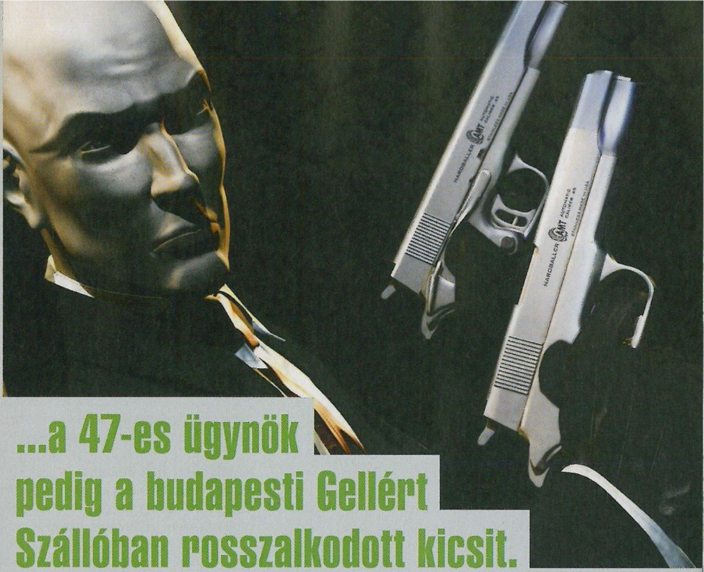
Az egyik első ilyen kikacsintás talán a Westwood legendás RTS-éhez, az 1995-ös Command & Conquerhez kötődik, melyben a GDI-kampány során Magyarországról is elzavarhatjuk a NOD terrorszervezetét. Bár a küldetés elején közölt akkurátus földrajzi adatokat minden földrajztanár megkönnyezné örömében, maga a pálya ugyanazon elemekből építkezik, mint az összes többi szint, semmi egyedi nincs benne. Ismerős földrajzi nevekkel ugyanakkor három évvel később az igen kellemes Railroad Tycoon 2 is megörvendeztetett minket (melyben egy zsáktelepülés-szerű Budapestet kapcsolhattunk be a vasúti vérkeringésbe), illetve hatalmas meglepetésünkre az Age of Wonders: Shadow Magic-ben is felbukkantunk egy rövid időre, ugyanis a nomád hadjárat során az első elfoglalható települést Tatabányának hívták...

A földrajzi cameók mellett persze magyar nevek is felbukkanhatnak monitorainkon: a 2002-es Bloodrayne például nem átallott az állítólag szolgálóinak vérében fürdő Báthory Erzsébet fiktív leszármazottját, Báthory Mengelét megtenni a játék egyik főgonoszául. Lényegesen pozitívabb karakter volt viszont Béla András Benedek, a felemás sikerű Paraworld halálpontos steampunk íjász-akcióhőse (és Gordon Freemant legyalázó elméleti fizikusa), illetve a Witcher Geraltjának jó barátja, a veterán törp Zoltan Chivay. Az autóversenyek kedvelői sem maradnak hoppon, mivel



A Rainbow Six kommandós csapata Bős-Nagymarosnál rakott rendet,...





...a 47-es ügynök pedig a budapesti Gellért Szállóban rosszalkodott kicsit.

a Race Driver: GRID számtalan magyar fejlesztőt szerepeltet poénból versenytársként a tabellákon, ha pedig Afrikába készülünk, szintén nem maradunk ismerős arc nélkül: a Far Cry 2-ben ugyanis az egyik játszható karakter Paul Ferenc névre hallgat, és igen kidolgozott háttértörténettel bír (igaz, a játék közben azonban semmilyen utalást nem tesz származására).

Hadd zárjam eme kikacsintásokat három poénosabb példával: az első a LucasArts 1998-as Grim Fandango című kalandremekhez kötődik, melyben a tetoválómester Toto Santos neve dacára tökéletes magyarsággal szidja össze részeg kuncsaftját, de nem mentes a hungarikumtól a Half-Life 2 sem, a játék elején szereplő ominózus vasútállomást ugyanis javarészt a budapesti Nyugati pályaudvar inspirálta. Végezetül ott van a kitűnő Splinter Cell: a külföldi közönség számára valószínűleg fel sem tűnt, mi azonban hatalmasat röhögtünk rajta, hogy a burmai bevetésen a Kínai Nagykövetség előtti utcán a csatornafedél a Fővárosi Csatornázási Művek feliratot viselte. Hogy miként került oda, rejtély – a fejlesztők szerint a grúz nyelv referenciafotói közé csusszanhatott be a főváros eme remeke.

„CSAPATAINK HARCBAN ÁLLNAK"

Bár kishazánk mind területét, mind nemzetközi szerepét tekintve igen aprócska, azért történelmünk (Kölcseyt idézve) bővelkedik a zivataros századokban, nem meglepő hát, hogy a stratégiai és háborús játékokban gyakrabban bukkanunk fel, mint más műfajokban. Az európai hadtörténetet akkurátusan feldolgozni igyekvő hardcore címekben (mint pl. az Europa Universalis III, illetve a Hearts of Iron-sorozat) a jelenlétünk így adja magát, koncentráljunk inkább az egyszerűbb stratégiákra. Eme téren kitűnő cameo az Age of Empires 2-beli felbukkanásunk, ahol a mongol kampány végén önmagunkat (mármint a Magyar Királyságot) kell leigáznunk, illetve a Cossacks 2003-as, Back to War néven futó önálló kiegészítője, melyben pisztolyos hajdúkkal, puskás pandúrokkal, és lovas kurucokkal kaptuk meg új frakcióként hazánkat. Nem maradtunk ki a Total War-szériából sem: mindkét, a középkori hadviseléssel foglalkozó Medieval etapban (helyesebben az elsőnek csak a kiegészítőjében) lehetőségünk nyílik a világtörténelem szabadabb értelmezésére, és elintézni, hogy határainkat tényleg „három tenger mossa", köszönhetően ütős lovas íjászainknak és nehézlovasságunknak.

Persze jelenlétünk nem korlátozódik kizárólag a középkorra és az újkorra; épp ellenkezőleg, a legrészletesebb szereplésünk nem ezekhez, hanem a második világháborúhoz kötődik. A 2002-es Combat Mission: Barbarossa to Berlin például a teljes akkori harckocsi- és gyalogsági állományunkat tartalmazza (akik ráadásul tökéletes magyarsággal beszélnek), a Red Orchestrában külön pálya dolgozza fel az aradi tankcsatát, de az Il-2 Sturmovik 2003-as Forgotten Battles kiegészítője is szívnek kedves tartalmat kínál, ott ugyanis a Magyar Királyi Honvéd Légierő tört magyarsággal beszélő pilótáival tisztíthatjuk meg a Balaton egét a vörös veszedelemtől.

RAJTUNK A VILÁG SZEME!

Bár már a fentebb felsorolt példák is vidámsággal tölthetik el lokálpatrióta olvasóinkat, a legszebb (de egyben legritkább) eset mégis az, amikor a kisebb, alkalmi utalások helyett lényeges szerepet játszunk egy játék történetében.

Erre első ízben valószínűleg 1998-ban, a Rainbow Six-ben került sor, amikor is címszereplő kommandónkkal a magyar-szlovák határon kellett rendet raknunk, megakadályozván a bős-nagymarosi vízlépcső felrobbantását; a lőporos est színvonalát az elszórt, Szegedet és Győrt is emlegető magyar útjelző táblák is növelték. Bár a helyszín és annak megvalósítása igen kellemes meglepetés volt, nagyobb visszhangot itthon nem igazán kapott – nem úgy a Hitman magyar pályája. A megnyerő külsejű és modorú 47-es ügynök első kalandja ugyanis többek között Budapestre vezetett, ahol egy akkurátusan rekonstruált, de Hotel Gallárd néven futó Gellért Szállóban kellett (szó szerint) szívrohamot hoznunk balszerencsés célpontunkra; a fürdőt egyébként ráncfelvarrva a 2003-as Contracts-ban is viszontláttuk, ezúttal már autentikus magyar szinkronnal karöltve.

Bár a fenti dán utalás minden bizonnyal a legismertebb magyar kikacsintás (legalábbis PC-s berkekeben), a leghálásabbak mégis a Bungie-nak lehetünk, a 2010-es, kiválóan sikerült Halo: Reach-ben ugyanis nem átallottak kulcsszerepet szánni a magyar kultúrának, miután a játék története szerint a Reach első telepesei Kelet-Európából, főleg Magyarországról érkeztek a galaxis másik szélén lévő újvilágra. A program ennek megfelelően szinte tobzódik a magyar mitológiai és nyelvi elemekben: majd minden második helyszín itthonról kapja a nevét (az egyik csata például Alföld államban és a Visegrád kommunikációs toronynál játszódik, osztagunk egyik tagja Pálházán született, a bolygó két holdja pedig a Turul és a Csodaszarvas névre hallgat), a helyi flóra és fauna több képviselője pedig szintén ismerős elnevezéssel bír (így a játékban teljesen más értelmet nyer a „megütötte a gúta" szófordulat), sőt, a játék első fél órájában még magyarul beszélő karakterekkel is találkozhatunk – igaz, rendesen hegyezni kell a fülünket, ha érteni is akarjuk őket, hiszen az ominózus mondatok borzasztó angol akcentussal kerültek be a játékba.

Nyelvünk és kultúránk így eddig a Bungie-nak köszönhetően kapta a lehető legnagyobb rivaldafényt – mi mindenesetre reméljük, hogy a Halo: Reach nem a tetőpontjaként, hanem csupán egyik csúcsaként lesz ismert egy kellemes és poénos tendenciának, és a továbbiakban is egy rakás remek játékban láthatjuk magunkat viszont.

Assassin's Creed:

Mivel az Assassin's Creed sorozat legújabb része, a Revelations vészesen közeleg (az újság megjelenésekor nagyjából két hónap, és kint van), úgy gondoltuk, itt az ideje leszámolni a téveszmékkel és tisztavizet önteni a pohárba. Mi volt valóság és mi az, ami csak játék? Most mindent megtudhatsz!

[ÍRTA **CHOCHO**]

A TÉNYEK...

Az Assassin's Creed második része és a Brotherhood nevű fejezet Ezio és az Auditore család körül forog, így illik velük kezdeni a tények feltárását. Bár a valóságban is létezhettek Auditorék, a helyzet az, hogy a játék központi szereplője teljesen fiktív karakter. Maga az Auditore név kiválasztása azonban nem a véletlen műve: a családnév a latin „audio" szóból ered, mely hallgatást jelent, így utalva az asszaszinok titkokra épített társaságára. Kicsit közelebb áll a valósághoz hősünk birtoka, Monteriggioni, amely egy tényleg létező birtok Toszkánában. Azonban semmilyen módon nem köthető az Auditore családhoz, és a Borgiák sem támadták meg soha, egyedül a Fiorentini családnak volt a bögyében, de még az ő ostromaikat is jól viselte.

LÉTEZŐ SZEMÉLYEK

Ezio Auditore tehát legalább annyira kitalált, mint a bérgyilkosok testvérisége, igaz, az Assassin's Creed rengeteg valós történelmi személyt is felvonultat. Lássuk rögtön a legnépszerűbbet, Leonardo da Vincit, akit már a 2. részben is kedves, szórakozott, ámde zseniális fiatal művészként ismerhettünk meg. Lenoardo, bár népszerű és ismert volt, tényleges szórakozottságából kifolyólag alkalmatlan lett volna bármilyen titkos szervezettel való együttműködésre. Az viszont igaz, hogy büszke volt találmányaira, mi több, tényleg dolgozott Cesare Borgiának, s még csak nem is erőszakkal vették erre rá: 1502 és 1503 között, azaz egy teljes évig volt a hírhedt hadvezér serege mellett, mint katonai mérnök, eszközei nagy részét viszont elvetették, mert elkészítésük túl drága és időigényes lett volna. Az viszont igaz, hogy ismerte a játék másik ikonikus hősét, a hidegvéréről híres Niccolò Machiavellit. A híres firenzei államférfi kérte fel Leonardót, hogy fesse meg a sajnos azóta teljesen tönkrement Anghiari csata című képet.

MACHIAVELLI ÉS A BORGIÁK

Ha már Machiavelli, a roppant eszes és tisztelt főúr sem lett volna jó asszaszin, lévén megszállottja volt Itália egyesítésének. Úgy vélte, az egyre erősebb nyugati királyságok csak akkor nem jelentenek fenyegetést, ha az olasz egységgel egy erős állam épül fel. Ezért aztán ő is együttműködött a megalomán Cesare Borgiával 1502 és 1503 között, mi több, 1512-ben, a Medici ostrom ideje alatt meg is próbálta alkalmazni a pápa fiának taktikáit, persze sikertelenül. Személye egyébként messze földön híres volt műveltségéről. Fiatal évei alatt jogot tanult, egy ideig praktizált is, majd 1498 tavaszán a Firenzei Köztársaság kancellárja lett. Sokaknál járt követségben, mindenki tisztelte, még a Mediciek sem húztak vele újat. A játékok idején azonban egyáltalán nem lett volna benne semmilyen Borgiák elleni összeesküvésben, hisz szerette volna, ha még a saját életében egyesül nemzete. Ezért a célért a maga békés módján folyamatosan küzdött, például filozófiai, tudományos és politikai munkákat írt olaszul, holott a XV. században még dívott a latin.

FORLI ÚRNŐJE

A jó oldal utolsó neves képviselője Ezio szeretője, Caterina Sforza, Imola és Forlí úrnője. Korának egyik meghatározó személyisége persze kissé más volt a valóságban, mint a játékban. A legfontosabb különbség talán, hogy semmi köze nem volt férje, Girolamo Riario, Imola és Forlí grófjának megöléséhez, azt egy, az Orsi család tagjaiból verbuválódott összeesküvő csoport intézte. Sőt, miután idősebb, de még mindig kisgyermek fia nevelőjeként hatalomra került, módszeresen levadászta és börtönbe csukatta azokat, akiknek köze volt Girolamo halálához. Az viszont tény, hogy összerúgta a port a Borgiákkal, s ezért Cesare egy hosszas ostromot követően 1500-ban Rómába vitte, ahol tömlöcbe zárták, erőszakoskodtak vele, bántalmazták. A vádak szerint egyébként meg akarta mérgezni a pápát, ami Machiavelli szerint igaz, a történészek viszont kételkednek benne. Csak 1501 nyarán szabadult, amikor XII. Lajos átvonult Rómán. Egy történet viszont úgy néz ki, igaz: az Assassin's Creed II egyik DLC-jében Forlít ostrom alá veszik az Orsi testvérek és Caterina két gyermeke fogságba kerül. Ez 1488-ban a valóságban is megesett, sőt, Machiavelli leírása szerint Caterina tényleg kiállt Forlí kapujára, és meglebegtette a szoknyáját, mondván, tudna ő még gyermeket nemzeni, ha nagyon akarna. Igaz, nem Ezio húzta ki a csávából, hanem a nagybátyja, Ludovico Sforza serege, melyért még időben elküldetett.

Az Assassin's Creed előszeretettel szerepeltetett létező személyeket, de igencsak eltúlzott formában.

ÉS A ROSSZFIÚK?

Mint az látható, hőseinknek nem sok esélye lett volna együttműködni a középkorban. Na de mi a helyzet a rosszfiúkkal? Nos, a legtöbbet emlegetett gonosztevő a Brotherhood ügyeletes rosszfiúja, Cesare Borgia, VI. Sándor pápa törvényes fia. A játék egy hatalommániás, szadista szociopataként festi le, és nagy valószínűséggel Cesare jellemábrázolása áll legközelebb a valósághoz. Az viszont nem bizonyított, hogy megölte volna öccsét, Juant, aki a pápai seregek parancsnoka volt. Ezt a dolgot haláláig tagadta, noha tény, hogy nem jött ki rosszul öccse halálából, hiszen így átvehette a katonai irányítást a Vatikán felett. Cesare hírhedten erőskezű hadvezér volt, akitől mindenki rettegett, ráadásul ügyes konspirátor hírében állt. Még szerencse, hogy nem nyúzta sokáig a népet, mert 1507-ben elesett Viana ostrománál.

A játékban feltűnt még Cesare húga, Lucrezia is, és a Brotherhood története szerint kettőjük viszonya jóval több volt, mint szimpla testvéri kapcsolat. Nos, akármennyire is szeretnénk elmerülni a mocskos részletekben, a helyzet az, hogy semmilyen bizonyíték nincs a vérfertőző viszonyukra, sőt, Lucreziát jó eséllyel csak a rossz nyelvek keverték bele családja zűrös ügyeibe. Magáról Lucreziáról viszont szinte alig tudni valamit azon kívül, hogy elvileg szőke és szép teremtés volt.

Igen ám, de van itt még egy utolsó Borgia, méghozzá a pápa, Rodrigo, alias VI. Sándor. Bár ő sem volt egy szent ember, a játékokban bemutatott karaktere egyáltalán nem közelít a valósághoz. Rodrigo Borgia spanyol származású bíboros volt, aki 1492-ben került a pápai trónra és 1503-ban bekövetkezett haláláig volt a Vatikán első embere. Rodrigót az akkoriban csak „római láznak" hívott malária vitte el, melyet fia is megkapott, igaz, ő nagy nehezen kilábalt a betegségből. Ugyan nem egy összeesküvést szőtt élete során, Rodrigót mégis inkább az foglalta le, hogy megszilárdítsa sokak által vitatott hatalmát, továbbá igyekezett megszabadulni VIII. Károlytól is. A templomosokhoz pedig maximum annyi köze volt, hogy ő is járt templomban...

valóság és fikció

...ÉS A KITALÁCIÓ

Habár a középkorban élni nem volt éppen egy komoly életbiztosítás, ennek ellenére az igen ritkán fordult elő, hogy bérgyilkosok kergették egymást a városok utcáin, és követték el nyilvános kivégzéseket.

Maga Ezio és a családja kitalált figurák, ahogy az egész asszaszin rend is. Illetve ez utóbbi állítás csak részben igaz, lévén az asszaszinok valóban léteztek. A szekta egy hithű iszlám csoportosulás volt, melyet 1092 körül alapított Haszán-i Szabah, s amely egészen 1265-ig volt aktív. Sajnos nagyon keveset tudni róluk, még az se tisztázott, hogy miért alapult a rend. A történészek szerint mindössze annyi célt szolgált, hogy Haszán-i Szabah, az első nagymester leszámolhasson ellenségeivel, csak aztán a szekta fennmaradt és kétszáz évig renegát katonai szervezetként működött.

A TEMPLOMOSOK

Mivel kevés róluk a biztos információ, tökéletes alapot szolgáltatnak a játékhoz, mely szerint a szekta sosem oszlott fel, hanem azóta is folyamatosan harcol az emberiség érdekeiért. Legnagyobb ellenségük a templomos lovagok rendje, mely a játék szerint létezik még, tehát Szép Fülöp akciója nem volt elég a megsemmisítésükhöz. Fennmaradásuk persze színtiszta mese, bár annyi alapja akad a történetnek, hogy a templomos rend szertartásai kísértetiesen hasonlítanak a Szabadkőművesek rituáléira, noha utóbbi szervezet elvileg sokkal később bukkant fel a történelem lapjain. Akárhogy is, az emberek szeretik a titkokat, a templomosoknak pedig van éppen elég. Ilyen például, hogy bár a középkor bankjaiként működtek, elpusztításuk után IV. Fülöp francia király egy fillért sem talált, pedig épp azért vádolta meg a rendet koholmányokkal, hogy pénzhez juthasson. De hová lett akkor a vagyon? Senki sem tudja. Ha volt egyáltalán, akkor esélyes, hogy elrejtették, és később felélték a megmaradt templomosok, a játék viszont ennél kicsit messzebbre megy.

Természetesen nemcsak a háttér, de a karakterek cselekedetei és a történések nagyobb hányada is csupán a képzelet szüleménye. Leonardo da Vinci például az Assassin's Creed II-ben úgy mutatkozik be, mint tehetséges és megbízható, ámde kissé szeleburdi fiatal tudós, aki nagyon érdeklődik Ezio őse, Altair találmányai iránt. Így aztán nem elég, hogy maga is különös eszközöket fabrikál, de segít nekünk a játékban, hogy jobb felszerelésünk legyen, mint ellenségeinknek. Később aztán épít egy repülő szerkezetet is, amivel Ezio a dózse megmentésére siet, sajnos sikertelenül (az Assassin's Creed II dózsája, Giovanni Mocenigo egyébként élő személy volt). Leonardo a közvetlen folytatás Brotherhoodban (tehát 1500 környékén) minden korábbinál durvább fegyvereket tervez Cesare Borgiának, igaz, korántsem jószántából. A család emberei halálosan megfenyegetik, Cesare ugyanis meg akarja koronáztatni magát, ehhez pedig le kell győznie Itália összes városállamát. Innentől a mi feladatunk tönkretenni Leonardo találmányait, melyek a valóságban sosem épültek fel, csak papíron léteztek. Akárhogy is, egy Borgia király rémisztő elképzelés, még szerencse, hogy van nekünk egy Machiavellink, aki hallani sem akar a dologról, sőt, asszaszin lévén ő hívja Rómába Eziót, hogy együttes erővel állítsák meg az őrjöngő hadvezért. Machiavelli persze túlságosan is nyugodt és hidegvérű ahhoz, hogy biztosak lehessünk szándékaiban, így idővel barátai bizalma is meginog a firenzei úriemberrel szemben.

ELKÉPZELT SZERELEM

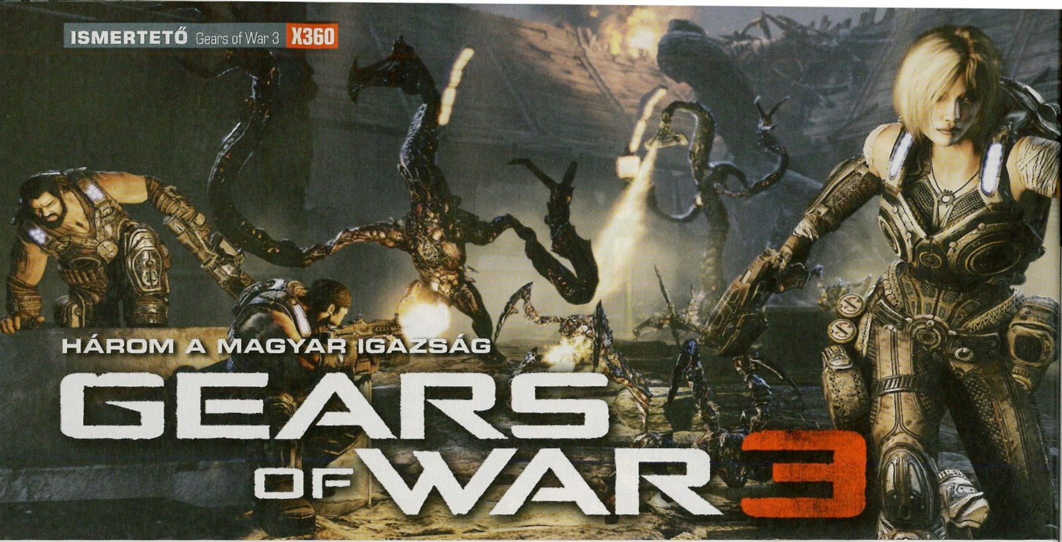
Időközben persze belekeveredik a történetbe Caterina Forza is, a kor legellentmondásosabb nőalakja. Ezió persze nem szeretné ha baja esne, lévén szereti a „Forlí-i tigrist", így mikor Cesare és Lucrezia végighurcolják a láncra vert asszonyt Rómán, hősünk kisvártatva a megmentésére siet. A játék szerint Caterina nem egy évet raboskodik Rómában, csupán néhány órát, és alig érnek hozzá, épp hogy csak a lábát töri el a szadistának ábrázolt Lucrezia. Ha már Lucreziánál tartunk, érdemes megjegyezni, hogy van némi egyezés a történelmi személlyel, nevezetesen, hogy nem tényleges ellenségként szerepel a játékban. Mi több, gyűlöli a testvérét, amiért az megölte a férjét, ezen felül még szeretőt is tart, akit persze Cesare szintén el akar tenni láb alól. Lucrezia tehát nem rajong annyira a bátyjáért, ez viszont Cesarét nem érdekli különösebben.

LÉGBŐL KAPOTT NEMESEK

Maga Cesare a játékban is agresszív és vad, mindemellett pedig apja, a templomosok főura, VI. Sándor jobbkeze. A játékban Cesare őrülten féltékeny a húgára, mindenkit megölet, aki csak hozzáér, és rettegésben tartja Rómát, hisz szövetségese, XII. Lajos egyik közeli unokatestvére, Octavian de Valois is a városban állomásozik hadseregével. Személye egyébként teljesen fiktív karakter, ilyen nevű ember sosem létezett, bár a rangja, „Valois bárója" több embert is megilletett a reneszánsz idején. Mivel pedig nem valós személy, a cselekedetei sem azok, és Cesare Borgia sem ismerhette a valóságban.

Szintén a képzelet szülte Romulusz követőit. A farkasbőrbe bújt harcosok csak a játék kedvéért lettek kitalálva, s azon a legendán alapul létezésük, hogy Romulusz a római mitológia szerint félisteni származással bírt. Az Assassin's Creed: Brotherhood különös szerzeteinek szándéka egyébként nem teljesen tisztázott, Machiavelli csak annyit tud róluk, hogy vallási forradalmat akarnak kirobbantani a saját hitük térnyerése érdekében. Később persze kiderül, hogy vezetőjüket lefizették a Borgiák, így tulajdonképpen az egész csoport nem több egy nagy blöffnél.

Ahogy az a leírtakból is kitűnik, és ahogy az sokatok számára eddig is nyilvánvaló volt, az Assassin's Creed-széria története csupán jól felépített fikció, amely létező történelmi személyek segítségével teszi még élvezetesebbé a cselekményt. Habár az emberiség története alapból is fordulatos és izgalmas, néha – akárcsak a filmekben vagy a regényekben – az igényes szórakoztatás érdekében nem árt csavarni egyet a valóságon, azonban ha nemcsak élményekre, hanem valódi ismeretekre és a történelmi hűségre is vágytok, akkor azokat még mindig a történelemkönyvek lapjain találhatjátok.



HÁROM A MAGYAR IGAZSÁG

GEARS OF WAR 3

[ÍRTA **TYLER**] **A Gears-csapat nem kispályázik: két ellenséges faj seggét is szétrúgják a harmadik bevetésen. Megtudhatjuk továbbá, hogy az élet négyesben igazán szép, és azt is, hogy ebben a szakmában még mindig az Epic Games csapata a legjobb.**

ADATOK

KIADÓ
Microsoft Studios

FEJLESZTŐ
Epic Games

MŰFAJ
TPS

MULTI
4 fős kooperatív/ kompetitív mód

INFO

Akárcsak az L.A. Noire esetében, a Gears of War 3-nál is megjelenik egy 30 dolláros season pack, amelyet ha a játékosok megvásárolnak, akkor kedvezményes áron juthatnak hozzá a közeljövőben érkező DLC-khez. Az első letölthető tartalom egyébként novemberben várható.

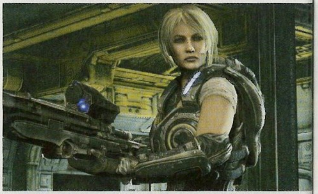
Lehetne vitatkozni arról, hogy egy új játék bevezetéséhez kell-e nagyobb bátorság, vagy ahhoz, hogy egy fejlesztőcsapat meghaladja a saját maga által felállított mércét – azt, ami korábban igen magasra került. A Gears of War az Xbox 360 megjelenését követően felállította azt a sztenderdet, amit számon kérünk a kurrens konzolgeneráció játékain. A letaglózó látvány, a fedezékharcra építő központi mechanika és a sötét hangvételű témaválasztás bebizonyította, hogy az Epic Games nemcsak a technikai innovációban, hanem a játéktervezésben is remekel. Mindenkinek megvan a maga keresztje, ők pedig ezt cipelhetik egy életen át; a Gears of War soron következő epizódjaitól mindenki ezt a színvonalat várja, csak éppen négyzetre emelve. Ha radikális változatásokat eszközölnek, a vaskalapos rajongók kiátkozzák őket, ha nem teszik, a fanyalgók köpködhetnek, lenyúzott rókabőröket emlegetve. Itt bizony csodára lenne szükség – de a Gears of War 3 nem csoda, hanem egy remek videojáték. És valószínű, hogy ezzel jobban jártunk.

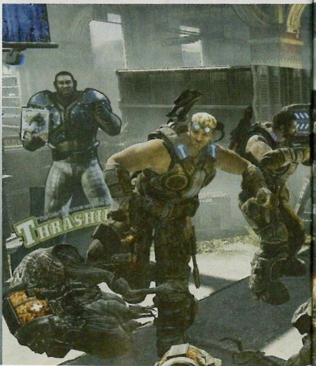
A REALITÁSOK TALAJÁN

Az Unreal Engine 3.5-től viszont sokan vártak csodát – elvégre a csapat vezető programozója, Tim Sweeney az első Unreallel még John Carmacket, a grafikus programozók akkori doyenjét is lepipálta. Aki csodát vár, csalódott lesz – célszerűbb felkészülni a szükséges kompromisszumokra. Félreértés ne essék, a Gears of War 3 remekül fest, még akkor is, ha a textúrák felbontása alacsonyabbnak, egyes helyszínek kidolgozása pedig elnagyoltnak tűnhet a második rész egységesen magas színvonalához képest. Aki azonban látta a stúdió Samaritan néven futó techdemóját, tisztában van vele, hogy nem Sweeney tudása ért el a végső határához, hanem a játékot meghajtó Xbox 360. (Egyes, a játék motorjával készült átvezető videókon érződik is az utómunka – így kevésbé szúrnak szemet a kisebb kidolgozatlanságok.) A művészeti rendezés és a helyszínek sem annyira elvarázsoltak, mint az előző részben, ahol sokszor egy Giger-albumban érezhettük magunkat. Tragédia? Ugyan. A mérleg másik serpenyőjébe a tükörsima képfrissítés, a magasabb poligonszám és a méretesebb pályák kerültek.

A Gears of War 3 még mindig az Xbox 360 egyik legerősebb címe, annak ellenére is, hogy nem nyújt 100%-os teljesítményt.

A Gears of War 3 prezentációs eszközeit tanítani lehetne; a játék első félórájában mindent megtudunk az alanyról, amit tudni érdemes. A rövid flashback egyszerre foglalja össze az irányítás alapjait és villant egy szolid techdemót a grafika képességeiről, majd, ha felszínesen is, de megismerkedhetünk a közvetlen környezetünkkel, amiből viszont a minket körülvevő világra és annak állapotára is következtethetünk. Mindehhez nem kellenek negyedórás átvezető filmek, csupán elszórt utalások, hatásos képek és rövidke párbeszédek. Ez a fajta hatékonyság végigkíséri az első órát: gyorstalpalón ismerkedhetünk meg az előző részek legfontosabb eseményeivel, az





RÓZSASZÍN SZEMÜVEG

Sokan azt hiszik, hogy a sztereoszkopikus 3D kép az asztali konzolokon csakis a PlayStation 3 kiváltsága, pedig a 2009 végén megjelent Avatar: The Game már Xbox 360-on is felvonultatta ezt a technológiát. A Gears of War 3 pedig nem hagyja parlagon heverni: a megfelelő hardver (vagyis egy 3DTV, és a hozzá való szemüveg) birtokában elégedetten szemlélhetjük a képernyőből kidomborodó karaktereket, ráadásul erről az osztott képernyős játék esetében sem kell lemondanunk. Igaz, ezt inkább egy jópofa extraként érdemes elkönyvelni, mivel a játékmenetet voltaképpen nem befolyásolja. Csalódni legfeljebb az fog benne, aki borotvaéles képet vár. A felbontás ugyanis a 3D-s képalkotásnál jelentősen visszaesik: a sorfelbontás ötszázvalahány pixelre redukálódik, ami körülbelül a hagyományos, képcsöves tévék felbontásának feleltethető meg. Nem a Gears of War 3 lesz az a játék, amiért megéri 3DTV-t venni, de ha már rendelkezünk ilyennel, mindenképpen érdemes kipróbálni.

● A játék oroszlánkörmei a hatalmas nyitott tereknél villannak meg, főleg, ha négyen vagyunk egy csapatban.

irányítás mélyebb rétegeivel, és az öldöklésen kívül ránk háruló feladatokkal. A Gears of War 3 az első pályán a nyakunkba hajít egy háztömb méretű ellenfelet, beültet egy harci robot pilótafülkéjébe, és egy szolid fizikai bemutatóval demonstrálja a dinamikus pályatervezés lényegét is. Céltudatosan terelget, de nem korlátoz. Főszerepet ad egy akciófilmben, ahol a scriptelt jelenetek csak hatásfokozók, nem az interaktivitást veszik ki a kezünkből.

KI SZÍVÉT OSZTJA SZÉT...

A Gears of War-játékok sava-borsát (a gigantikus szörnyek elpusztításán, a brutális látványvilágon és az észbontó dinamikán kívül) mindig is a sajátos, hatás-ellenhatás rendszerre épülő központi mechanika adta. A talpig testpáncélba öltözött karakterek mozgása lomha, mégis villámgyorsan tudunk reagálni minden helyzetre. Ugyanez a kettősség jellemzi a mezei újratárazást is: ha jó ütemben csattintjuk be a muníciót, fokozott tűzerővel lövöldözhetünk, ha hibázunk, beragad a gépkarabély. Az első pályán meglovagolható mini-mecha alapesetben cammogós mozgásra képes, és rakétákat is ereget magából – igaz, ilyenkor lecövekel, így nincs lehetőségünk kitérő manőverekre. Egyik kézzel ad, a másikkal elvesz, de így marad fenn az egyensúly – ezen a téren a Gears of War mindig is remekelt, és ez a harmadik részben sincs másként. Finomabbnak tűnik a fedezékek közti manőverezés: ebben az okosan elhelyezett terepakadályoknak is szerepük lehet, ugyanis a pályadesign még a kaotikusnak tűnő helyszíneken is magán viseli átgondolt tervezés nyomait. Az arénaszerű pályaszakaszokon kiviláglik, hogy a fejlesztők komolyan vették a négyfős kooperatív játék lehetőségét: ilyenkor a taktika is célravezető, nem csak a nyers erő. Bekerítés, keresztűz biztosítása, az ellenfelek kiugrasztása a fedezékből, támadás a fölszintről és a

A GYŰJTŐI VÁLTOZAT

A sikervárományosok rendszerint limitált kiadásban is a boltok polcaira kerülnek, és ez a Gears of War 3 esetében sincs másként. Míg a Limited Edition inkább a digitális formában lemezre pakolt extra tartalmakkal kényeztet, az Epic Edition kézzelfogható finomságokban sem szűkölködik: a játékhoz csomagolták a főszereplő, Marcus Fenix szobrát és egy 96 oldalas művészeti albumot, a digitális javak listáját pedig az Infected Omen Weapon Pack gyarapítja. Aki pedig a Gears of War 3 miatt szeretne gépet venni, keresve sem találhatna jobb alkalmat: a Microsoft bundle kiadással is kedveskedik a vásárlóknak, így két kontrollerrel, headsettel és egy 250 GB-os konzollal csomagolja egybe az alapjátékot.

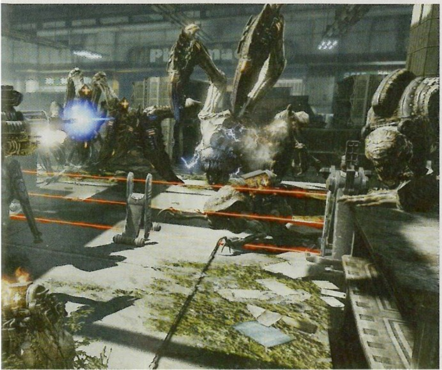
körfolyosóról egyszerre – tömeggyilkosság nem is lehetne élvezetesebb. The more, the merrier.

Mivel egyszerre négy Gears-harcos feszegeti a pofonládát, az ellenfelek sem irgalmaznak. Hardcore nehézségi szinten már gyakran feltörlik velünk a padlót, kitérnek a lövések elől, fedezékbe húzódnak, ügyeskednek – ráadásul sokan vannak, durvák, agresszívek, az idő előrehaladtával pedig egyre kevésbé fogja őket a golyó. Kellemes húzás, hogy egyes fedezéktípusok szétlőhetők, ilyenkor pedig az ellenfelek hoppon maradnak – persze ennek csak addig örvendezünk, amíg mi magunk nem kerülünk hasonló helyzetbe. A főellenfelek inkább a reflexeinket és a teherbírásunkat teszik próbára; és bár repetitív viselkedésük gyorsan kiismerhető, sokszor még így is meg fognak izzasztani. Többnyire ugyanazt a sémát követik: a gyenge pontjukat kell tűz alatt tartani, no meg kihegyezett érzékszervekkel figyelni a kitérő manőverekre. Egyszerű, de jól bevált recept – ugyan miért kéne változtatni rajta?

...NEM ADHAT MÁST, CSAK MI LÉNYEGE

Talán azért, mert ez önmagában kissé karcsú? Meglehet. Bár a Gears of War 3 nem szűkölködik a feledhetetlen pillanatokban, a játékidő javát a korábbi részekből megismert sémák (és másfél tonna lőszer) elpufogtatása tölti ki. Az olyan ínyencfalatok, mint a futószalagon érkező Tickerek lelövöldözésével elpusztítható ellenfelek, a gyilkos tempójú lövöldözés a beomló autópályán és a roppant sajátos „léghajók" közötti katapultverseny mind-mind feledhetetlen pillanatok, igaz, ezek mindig is ízfokozók, nem pedig alapanyagok voltak a sorozat történetében. A Gears of War 3 mintha identitásválságtól szenvedne: először megvillantja a benne lappangó potenciált, de később mégis a korábban bevált eszközökre támaszkodik. A rafináltan megtervezett pályákon remekül beválik a csapatjátékra építő taktika, az időnk nagy részében mégis a szűk folyosókon kialakult állóháborúban taposhatjuk a társaink sarkát, és a jól koreografált öldöklés monoton darálásba fullad. Ilyenkor örülhetünk igazán az ütemesen adagolt, némi változatosságot biztosító egyedi ötleteknek.

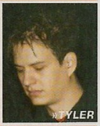
A Gears of War 3 sikere még a fenti morgolódás ellenére is garantált, és ami azt illeti, megérdemelt. Joggal sajnálkozhatunk, amiért a játék nem aknázza ki a benne rejlő potenciált, hiszen látjuk, hogy megtehetné, csak valamiért nem akarja. De a racionális érvek is szertefoszlanak, ahogy látjuk a felboruló csapatszállítót a börtönblokkból kivezető úton, halljuk felberregni a láncfűrészt, gránátot hajítunk a betonblokk mögé, hogy az ellenfél vérmocskos masszaként terítse be a flasztert, és őrjöngve sorozzuk a Locust- és Lambent-hordákat. A Gears of War 3 ugyanis túl szórakoztató ahhoz, hogy hagyja eluralkodni a rációt a vérszomjunkon. ●



GRAFIKA»	»90%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1904

»Még úgy is a külső nézetes akciójátékok egyik legminőségibb darabja, hogy a kezdeti frissességet nem képes végig fenntartani. Ez a felépítmény ugyanis stabil alapokon nyugszik.



PRO
Kiforrott harcrendszer, ügyesen alkalmazott újítások és remek kooperatív játékmód.

KONTRA
Gyakran monotonná válik, és ritkán használja ki a korábban felvillantott lehetőségeket.

»86%«

ELLENÁLLNI FELESLEGES?

RESISTANCE 3

[IRTA KRYSS] Az emberiség egyik legsötétebb korszaka előtt állunk. A Chimera sikeresen meghódította a Földet, és szinte teljesen likvidálta fajunkat. Amerika sem menekülhet, az utolsó emberi túlélők keresik a menedéket.

ADATOK

KIADÓ
Sony Computer Entertainment

FEJLESZTŐ
Insomniac Games

MŰFAJ
FPS

MULTI
kooperatív/16 fő kompetitív

INFO

A játék kapható Survival Editionben is, fémdobozos special edition játékkal, Joseph Capelli újsággal, Chimera céltáblával, vászon oldaltáskával, SRPA fémkulaccsal és Fight for Freedom műanyagkatonákkal. Mindez 31.000 Ft-ért.

A Resistance-sorozat már a kezdetek óta kíséri a PS3 pályafutását, hiszen a konzol indulása óta a paletta egyik legfontosabb címe. A 2006-os – Európában 2007-es – Fall of Man egy kiváló játék volt, amely nagyszerű történetmesélésének és régi vágású játékmenetének köszönhetően azonnal sokak kedvence lett. A játékot az igazán érdekes sztori mellett egy jól felépített multiplayer móddal is kiegészítették, tehát abszolút megérdemelten zsebelte be a 8-9 pontos értékeléseket. A sikerek után nem volt kérdéses a folytatás, így 2008-ra az Insomniac Games elkészítette a Resistance 2-t. A komoly marketingkampánnyal megtámogatott második rész sok tekintetben előrelépés volt, viszont az addig megszerzett rajongók okkal kritizálták a kor elvárásainak megfelelő változtatások miatt. A felszedhető HP-csomagok helyett megjelent az automatikusan újratöltődő életerő, továbbá ugrott a több fegyver raktározásának lehetősége is. A játékmenet alapjait érintő változások épp a rendkívül egyedi varázsától fosztották meg a szériát, de a kooperatív játékmód, valamint a jelentős előrelépést mutató többszereplős harcok képesek voltak feledtetni az említett gyengeségeket. Az eladásokat figyelve rögtön azt gondolhattuk, hogy rövid időn belül megkapjuk a folytatást, viszont arra egészen mostanáig várni kellett (az igazán nagy rajongók a PSP-s Retribution mellékszállal csillapíthatták éhségüket). A Resistance 3-on egyértelműen érződik, hogy igyekszik minden igénynek eleget tenni; hogy mennyire sikerül helyt állnia, azt most cikkünkből megtudhatjátok.

APOKALIPSZIS

A történetet tekintve bekövetkezik az, amire korábban több jel is utalt: a Chimérákkal folytatott háború eddig soha nem látott méreteket ölt. A Föld lakosságának jelentős része az idegen hadjárat áldozata lesz, az esély a túlélésre egyre csak fogyatkozik. A Resistance 3 négy évvel az előző rész befejezése után veszi fel a fonalat, a sztori középpontjába pedig Joseph Capelli áll. A további részletekbe felesleges lenne belemenni, hiszen egyrészt miért is rontanánk el a játékosok örömét, másrészt pedig – bár ezt csak halkan jegyezném meg – a néhány órás kampány története amúgy is teljesen érdektelen. Igaz, egy-két fordulatot sikerült beleszőni a nagy háborúba, de ennek ellenére sem fogunk tátott szájjal csodálkozni a tv előtt. FPS lévén ez nem is olyan nagy baj, hiszen a fejlesztők a cselekmény helyett inkább a játékmechanikába fektessenek több energiát. Szerencsére a Resistance 3-on abszolút érződik, hogy a készítők inkább az általunk irányított részekkel foglalkoztak, mintsem a történettel.

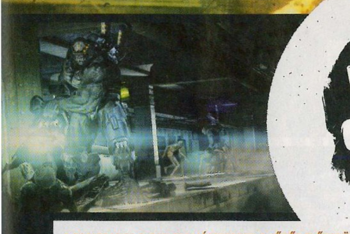
KICSIT INNEN, KICSIT ONNAN

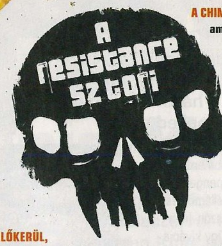
A fentebb pedzegetett gondolatot folytatva, miszerint mennyire sikerült összekombinálni a két korábbi rész előnyeit, elmondhatjuk: kiválóan. Az újratöltődő életerő szerencsére a kukában landolt, így visszakaptuk a HP-csomagokat, amely a második rész ismeretében erős váltás lesz, tehát sok-sok érdekes pillanatot fogunk átélni a Fall of Manből átemelt rendszernek köszönhetően. Itt kötelező megemlíteni, hogy a hangulat, valamint a játék dinamikája egyértelműen a második epizódot idézi, hiszen rendkívül izgalmas harcokban lesz

ITT A JÓÁRASÍTOTT PS3!

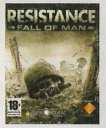
A Gamescomot megelőzően már több árulkodó jel utalt arra, hogy csökkenni fog a Playstation 3 ára, azonban a hivatalos megerősítésre a Sony kölni konferenciájáig kellett várni. A 160GB-os konzol ajánlott fogyasztói ára 300 euróról 250-re, a 320GB-os változat pedig 350-ről 300 euróra csökkent, és ez a lépés rendkívül pozitív hatással volt az eladásokra. Az árcédula lefaragását globális szinten alkalmazták, hiszen Európa mellett Japánt, valamint az Egyesült Államokat is elérte a jóval kedvezőbb árú PS3. Nyilvánvaló, hogy a Sony minden fegyverét bevetve készül az őszi szezonra, hiszen az új konzol mellé olyan exkluzív címeket kínál, mint a Resistance 3 vagy éppen az Uncharted 3.

Világ talán soha nem volt olyan lehangoló, mint a Resistance 3-ban. Itt a földi pokol...





A Resistance sztori



A CHIMERA NEVŰ FAJ ELSŐ MEGJELENÉSE AZ 1950-ES ÉVEK ELEJÉRE TEHETŐ, amikor is egy hirtelen megindult támadást követően az idegenek keletről nyugat felé haladva leigázták a fél világot. A Resistance történetének középpontjában Nathan Hale állt, aki az amerikai sereget erősítve indult meg az öreg kontinens utolsó bástyájaként álló Angliába. A művelet persze balul sült el, hiszen Hale csapatának minden egyes tagja odaveszett a halálos Chimera vírus által; Hale az osztag egyedüli túlélőjeként – megfertőzve, ám bizonyos szinten felerősödve – tovább folytatta a harcot a megszállók ellen. Hősünk a szigetország több helyszínén megfordulva egy rendkívül komoly háború részese lett, majd Londonba érve elpusztította az idegenek fontos állomásának tekinthető tornyot, ami aztán a teljes Chimera hálózat megsemmisüléséhez vezetett. Ezt követően Hale eltűnt.

A RESISTANCE 2-BEN TERMÉSZETESEN A FŐHŐS ELŐKERÜL, majd a tengerentúlra, San Franciscóba szállítják, ahol az amerikai invázió visszaszorítása érdekében a Hale-hez hasonló, megfertőzött katonákból létrehozzák a Sentinel osztagot. Innentől meglehetősen sok helyszínt érintve szövődtek a szálak, és az is kiderült, hogy Hale része volt Abraham projektnek – annak a titkos katonai programnak, melynek célja a Chimera/ember hibrid létrehozása volt. A közel 80 millió emberáldozatot követelő háború egyik rendkívüli fontos állomása az idegenek parancsnoki hajója, amelyet Hale és Capelli (a főhős melletti egyetlen élve maradt Sentinel) egy nukleáris töltet segítségével pusztítanak el. A Resistance 2-ben Hale-en végül eluralkodik a vírus, így Capelli a „Bocsásson meg uram, megtiszteltetés volt." mondat kíséretében egy fejlövéssel végez vele.

részünk a kampány húsz fejezete során. Az atmoszférához természetesen jelentősen hozzájárulnak az egészen elképesztő helyszínek is. Kevés olyan játék létezik, ahol ennyire érződik, hogy itt most tényleg egy leigázott bolygón küzdünk az életben maradásért. A csaták egy része a zárt falak között zajlik (ezek többsége sajnos töltelék helyszín), viszont a Resistance 3-nak egyértelműen a nagy, nyitott terepek fekszenek. Helyenként egészen lenyűgöző, hogy milyen óriási arénákban küzdünk a több tucatnyi Chiméra ellen.

Közel sem tökéletes játék, de ügyesen egyesíti az előző két rész legjobb elemeit, így a szórakozás jóformán garantált.

Ha elég tökös vagy, akkor nem csak a golyókat használod a Chimerák ellen

LEHETŐSÉGEK TÁRHÁZA

Az akció mindig a megfelelő pillanatban, megfelelő mennyiségben van adagolva. Persze a készítők helyenként nem voltak restek túlzásokba esni, hiszen bizonyos helyzetekben rendkívüli a túlerő, ilyenkor erősen ajánlott a terep adottságait kihasználni, és fedezékről fedezékre haladni. Néha túlzottan könnyű, máshol pedig meglehetősen nehéz lesz az átjutás az egyes részeken, tehát a Resistance 3 ebből a szempontból nem tekinthető a legkiegyensúlyozottabb résznek. A sztori miatt továbbra is erősen scriptelt jelenetekkel találkozhatunk (például addig nem juthatunk túl a pályán, amíg nem végeztünk mindenkivel), de természetesen nem kell a Call of Duty másodpercekre eltervezett megoldásaira gondolni. A legfőbb vonzerő, hogy a nagy harcmezők kellő változatosságot kínálnak, hiszen távolról akár távcsöves puskával is pusztíthatunk, de ha úgy tartja kedvünk, akkor a tüzet okádó shotgunnal is odalopózhatunk a Chimérák mellé. Az ehhez biztosított eszköztárról csak legekben beszélhetünk, hiszen mind a fegyverek használhatósága, mind pedig azok választéka első osztályú. A legegyszerűbb pisztolytól a legkomolyabb ágyúig mindennek megvan a maga helye a repertoárban, és külön öröm, hogy mindegyiket felszerelték egy másodlagos lövéssel is. Mindezeken felül lehetőségünk van a tűzszerszámok fejlesztésre is, és ezt nem virtuális pénzből finanszírozzuk, hanem a gyakori használat és a megölt ellenfelek száma tornássza fel az adott fegyverek szintjét. Mint említettem, az arzenálunkban mindegyik puska teljesen egyedi funkcióval bír, és ezek kombinálására szükségünk is lesz a jelentős fejlődésen átesett mesterséges intelligencia ellen. A Chimérák ugyanis nem adják könnyen az életüket: gránátokat dobálnak, fedezéket keresnek, esetleg hátulról megkerülve próbálnak bennünket likvidálni – mindent bevetnek annak érdekében, hogy ne legyen könnyű dolgunk.

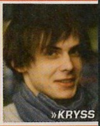
EGYSÉGES EGÉSZ

A látványt tekintve kissé felemás képet nyújt a játék. Az első néhány pálya vadítóan szép, szinte az egyik ámulatból esünk majd a másikba, viszont ez már nem mondható el a későbbi részekről. Szerencsére a képfrissítés minden esetben a stabil, így a technikai oldalt nem érheti panasz. Szerencsére a kampány már említett gyengeségeit kellő módon kompenzálják a rendkívül jól összerakott többjátékos lehetőségek. Ha kedvünk tartja, akár az egyjátékos részt is újrajátszhatjuk kooperatívban, és külön üdvözlendő, hogy az osztott képernyős megoldást sem felejtették ki. Mindezek ellenére a játék legnagyobb húzóereje mégis inkább a multi, hiszen ott fognak zajlani az igazán nagy harcok. A bétát bemutató PGO-os cikkünkben leírtak a teljes verzióra egyaránt érvényesek, hiszen a 16 játékost támogató megmérettetések rendkívül élvezetesek. A változatos játékmódok, gyűjthető medálok és a megnyitható extra tartalmak biztosan hosszú időre képesek lesznek lekötni az FPS rajongókat. Bár a Resistance 3 egyjátékos része önmagában csak egy közepesnél alig jobb értékelést kaphatna, az erős multiplayer lehetőségek, illetve a Move és a 3D támogatás okán mégis megérdemelt a cikkünk végén található végső százalék.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»80%

www.pcguru.hu/1818

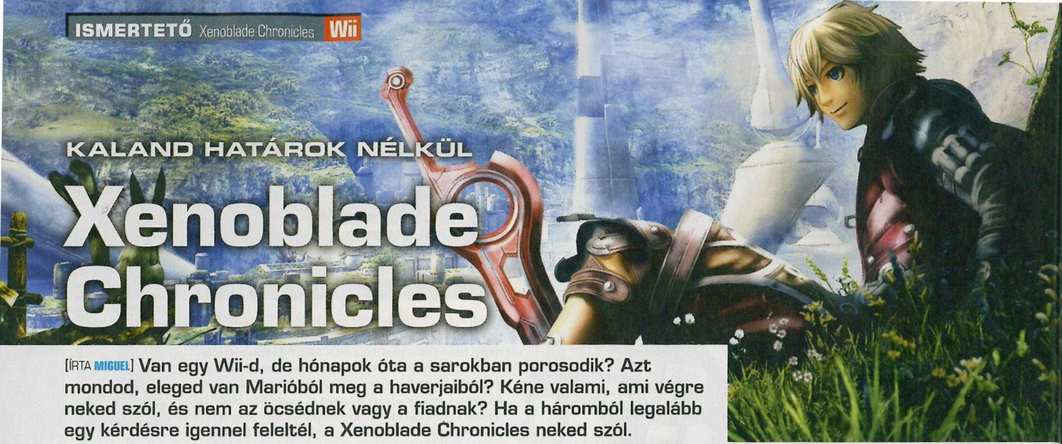
»A Resistance 3 a jól látható hibái (rövid és nem túl emlékezetes sztori, nem egységes látvány) ellenére is méltó folytatás, amely az előző epizódok legjobb elemeiből építkezik.



»KRYSS

PRO	KONTRA
Hangulatos háborús atmoszféra, nagyszerű fegyverek, kiváló többjátékos lehetőségek.	Suta történet, néhol kiegyensúlyozatlan harcok, váltakozó grafikai színvonal.

»80%«



KALAND HATÁROK NÉLKÜL

Xenoblade Chronicles

[ÍRTA MIGUEL] **Van egy Wii-d, de hónapok óta a sarokban porosodik? Azt mondod, eleged van Marióból meg a haverjaiból? Kéne valami, ami végre neked szól, és nem az öcsédnek vagy a fiadnak? Ha a háromból legalább egy kérdésre igennel feleltél, a Xenoblade Chronicles neked szól.**

ADATOK

KIADÓ **Nintendo**
FEJLESZTŐ **Monolith Software**
MŰFAJ **jRPG**
MULTI **nincs**

INFO

13 hónappal a Japán megjelenés után Európába is megérkezett a 2009-es E3-on bejelentett játék. Tetsuya Takahashi, a játék tervezője korábban olyan címeken dolgozott, mint a Chrono Trigger vagy a Final Fantasy-sorozat egyes epizódjai.

Nem kevés ellenérzést kell levetkőzzön az átlagos európai játékos, amikor a jRPG-rövidítéssel találkozik. Tapasztalatom alapján két embertípus létezik: az egyiket a világból ki lehet kergetni a keleti szerepjátékokkal, a másik viszont elég nyitott ahhoz, hogy felülemelkedjen a kulturális különbségeken, az eltérő művészi eszközökön és az egyéb, alapvető eltéréseken. Ez utóbbi csoport sokkal jobban jár, mint a „márpedig én nem játszom olyan játékkal, ahol nőnek kinéző férfiak hősködnek, és ostoba pikacsuk osztják a halált" mondatot a zászlajukra hímzők. Vegyük például a Xenoblade Chronicles-t (mostantól XC, jó?). Az alaptörténet szerint – vegyünk egy nagy levegőt – két, egymással harcoló titán hátán élő nép csatájába csöppenünk: a robotszerű mechonok Mechonisról, az emberszerű homok (mármint a nép neve „hom") meg Bionisnról származnak, és nem jönnek ki túl jól egymással. Főhősünk, Shulk, természetesen ez utóbbiak csapatát erősíti, és több olyan tulajdonsága is van, amik alapvető kívánalmak egy jRPG-főszereplővel szemben.

A BOSSZÚ ÉDES ÍZE

Elsősorban árva, aztán munkáját tekintve kutató, ráadásul van egy kardja (tudjátok, a szokásos ember méretű penge, ami golyót, villámot és tüzet is szór, ha a helyzet úgy kívánja meg), ami saját történettel is rendelkezik. A Monadót (vagyis a kardot) egy évvel kalandunk kezdete előtt egy Dunban nevű hős használta, és ők ketten együtt segítség nélkül nyomták le a támadó mechonhordákat. Természetesen ez a kard nem véletlenül kerül hozzánk, a japán szerepjátékok újabb alapelemének köszönhetően már a játék elején kiderül, hogy a sors külön sorsot szánt nekünk. Az addig otthonunkul szolgáló Colony 9 ugyanis a békés kisvárosok szokványos sorsát szenvedi el, amikor egy csapat mechon orvul rátámad: a robotokkal végzünk ugyan, de a falu népét már nem tudjuk megvédeni. És ha már egyszer minden odaveszett, ami kedves a szívünknek, miért ne vetnénk bele magunkat a tengernyi kalandba, amit az XC kínál?

Ahogy a bevezetőben írtam, minden olyan embernek érdemes elgondolkodni a vásárláson, aki azon szokott füstölögni, hogy hónapok óta be sem kapcsolta a Wii-t, az XC-re ugyanis talán az „epikus" jelző illik a leginkább. A történetet már érintettem, és ha ennek hallatán első nekifutásra nem is csettint senki, higgyétek el, pár óra után az is belefeledkezik a játékba, aki amúgy nincs oda a japánok ötletéiért. De tegyünk magunknak egy szívességet, és nézzük egy másik szögből a terméket. Érdekel-e egy olyan játék, ami hatalmas, felfedezésre váró területekkel operál, ahol gond nélkül elveszhetsz a játéktéren? Feldob-e a lehetőség, hogy tetszés szerint alakítsd a fegyveredet a durvábbnál is durvább végeredmény érdekében? Szívesen találkozol garmadányi szereplővel? Na, ugye hogy érdekel a Xenoblade Chronicles!

IDE VELED, RÉGI KONTROLLEREM

Az XC világa általában véve is nagy, Wii-s viszonylatban pedig hatalmas, de szerencsére a készítők nem éltek vissza a lehetőséggel: a fő szál mellett felvehető mellékküldetések egyike sem céltalan lődörgés, szinte soha nem lesz olyan érzésünk, hogy csak azért kell valamit a térkép túloldaláról elhoznunk, hogy azzal is teljen a játékidő. Nem, érdekes történetek lesznek, amikért megéri majd el-eltérni a fő csapástól. Lesz érzelem, harc és persze vidámság is, ahogy azt az alapvetően harsányabb színekkel festő jRPG-ktől már megszokhattuk. Azonban az, hogy ez a hatalmas világ az első pillanattól a rendelkezésünkre áll, nem jelenti azt, hogy nem futhatunk bele hatalmas pofonokba. A harcrendszer elsőre talán szokatlan lesz, de hamar kitanulható – a lényeg, hogy igyekezzünk minél nagyobb sebzést bevinni a velünk szemben állóknak. Használhatjuk a szereplők speciális képességeit (amit itt Artnak hívnak), a partitagok támadásainak összefűzésével durva hatású láncreakciókat hozhatunk létre, illetve érdemes odafigyelni a csata közben megjelenő látomásokra is.

A lényeg tehát adott: jól kidolgozott helyszín, harc- és képességrendszer, színvonalas grafika és szinkron – a Xenoblade Chronicles tehát minden hardcore Wii-tulaj álma, bár ez így leírva elég furcsán fest. A lényeg, hogy ha adnál még egy esélyt a gépnek, ami pillanatnyilag csak mérsékelten befolyásolja a hétköznapjaidat, vedd meg ezt a minden szempontból jól sikerült kis játékot.

GRAFIKA»	»87%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»92%

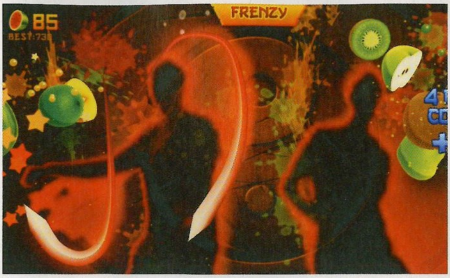
PRO
Hatalmas világ, szerteágazó küldetések és jó fejlődési rendszer

KONTRA
Időnként azért a hideg futkosott a hátamon a jRPG-s megoldások miatt

»90%«

XBOX LIVE ARCADE

2010. november 10. óta hivatalosan is elérhető Magyarországon az Xbox Live szolgáltatás, s ennek örömére indítottuk el Xbox Live Arcade rovatunkat, amiben minden egyes alkalommal igyekszünk olyan, csak az Xbox Live-on elérhető játékokat bemutatni, amelyek minőségük, illetve kivitelezésük okán érdemesek lehetnek a Guru olvasóinak figyelmére.



Fruit Ninja Kinect

[ÍRTA **BATE**] **A múlt hónapban már szóba került egy játék, amit minden Kinect tulajdonosnak ki kell próbálnia (Child of Eden), most pedig itt az Xbox Live piactérről letölthető Fruit Ninja, amely ugyan egyszerű, mint egy százas szeg, mégsem hiányozhat egyetlen Kinectes gyűjteményből sem.**

Az elmúlt 1-2 évben ismét bizonyosságot nyert, hogy nem csak a multik képesek olyan játékokat összehozni, amelyek emberek milliót hódítják meg szinte pillanatok alatt. Elég csak a PC-s Minecraft sikerére gondolni, vagy ott a kezdetben csupán okostelefonokon hódító Angry Birds, vagy éppen jelen cikkünk eredetije, a Fruit Ninja, amely végtelenül egyszerű, de mégis borzasztóan addiktív játékmenetével lett hihetetlenül sikeres szinte minden mobilplatformon (iOS, Android, Windows Phone 7, Bada, Symbian). Na de miről is van szó? Adott egy érintőképernyős telefon, amelyen az ujjaink húzogatásával kell kettészelni a lehulló gyümölcsöket, úgy, hogy minél több kombót (és pontot) hozzunk össze, miközben elkerüljük az azonnali game overrel járó bombákat. A játékmenet tényleg olyan egyszerű, hogy szinte már fáj, és mostantól már nemcsak a telefon, de a Kinect segítségével is lehet szeletelni a gyümölcsöket, ugyanis augusztus 10. óta letölthető az Xbox Live-ról az X360-as verzió.

SZELETELÉS A NAPPALIBAN

Az, hogy a Fruit Ninja megjelent a Kinect alá is, egyáltalán nem meglepő, mert ha jobban belegondolunk, akkor az érintőképernyő mellett ez az a platform, ami tökéletesen illik az egyszerű játékmenethez, lévén semmi más nem kell hozzá, csak hogy megfelelően suhogtassuk a karunkat – márpedig a Kinect abban a legjobb, hogy lekövesse a mozgásunkat, és a technika a Fruit Ninja tesztelése közben sem okozott szégyent. Sőt. Igaz ugyan, hogy maga a „mechanika" nem olyan érzékeny, mint mikor az ujjunkkal aprítottuk a gyümiket, viszont a szórakozásfaktor sokkalta magasabb, mint a telefon vagy a tablet felett görnyedve. Állsz a nappali közepén, elképzeled, hogy egy ninja vagy (ebben segít a képernyőn megjelenő sziluetted is), továbbá felkészülsz rá, hogy az életed függ attól, hogy a pengéd elé kerül-e egy bomba. Igen, a játékot pont annyira kell komolyan venni, mint ahogy itt le van írva, és bár tényleg kicsit infantilis élmény, ahogy a levegőt kaszabolod a tv előtt, de a helyzet röhejessége ellenére mégis hihetetlenül jól érzed magad, még akkor is, mikor már több ezer kettényesett narancs és citrom van a rovásodon.

ADATOK

KIADÓ
Microsoft

FEJLESZTŐ
Halfbrick Studios

MŰFAJ
ügyességi

MULTI
2 fő

INFO

A játék augusztus 10. óta érhető el az Xbox Live-on, és 800 MS-pontért szerezhetitek be.

SZOBANINJÁK

Kezdetben persze fura a dolog, még akkor is, ha van mobilos előéleted, ám az idő előrehaladtával egyre jobb leszel, kiismered a játékot és a saját mozgásodat, és a végén már igazi mesterként kerülöd el a bombákat, és hozod össze a több gyümölcs egyszeri elnyesésével járó bónuszokat. A gyakorlást három játékmód garantálja, egyrészt a Classic, ahol három lehulló gyümölcsig vagy egy eltrafált bombáig próbálkozhatsz, aztán az Arcade, ahol nem számít mennyi gyümölcs hull a porba, csak az időlimitre, a begyűjthető (pontduplázás, időlassítás, gyümölcseső) bónuszokra és az időpörgető órákra kell koncentrálni, végül pedig ott a Zen, melynek keretében másfél perc alatt kell minél több gyümölcskombót összehoznod. A kihívást pedig nem is maga a program garantálja, hanem a barátaink, akiknek az eredményei folyamatosan megjelennek a Challenge menüpont alatt, arra sarkallva az embert, hogy újra és újra megdöntse a cimborák gyümölcsszeletelési rekordját. Persze akkor sincs baj, ha az ismerősök között senkinek nincs Xboxa (Kinectje, Fruit Ninjája), ugyanis a program kétfős játékot is biztosít, együtt vagy egymás ellen, ilyenkor pedig csak arra kell vigyázni, hogy egymástól kellő távolságra hadonásszatok, nehogy a gyümölcsök helyett egymásban tegyetek kárt. A Fruit Ninja Kinectes verziója színtiszta szórakozás, egyetlen dologra kell odafigyelni vele kapcsolatban: ha egyszer rákattansz, nehezen szoksz majd le róla.

GRAFIKA»	»80%
HANG ÉS ZENE»	»80%
JÁTÉKÉLMÉNY»	»90%

PRO	KONTRA
Hihetetlenül egyszerű, ám mégis rendkívül szórakoztató játék, kicsiknek és nagyoknak egyaránt.	Ha egyszer elkap a Challenge mód gépszíja, akkor nehéz lesz lejönni róla...

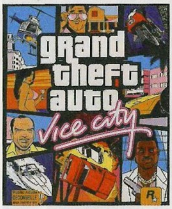
»85%«

SIKERSZTORI KETTÉSZELT GYÜMÖLCSÖKKEL

A Fruit Ninja 2010. április 21-én jelent meg iPod Touch és iPhone készülékekre, majd ugyanezen év júliusában iPadre is. Mind a kritikusok, mind a játékosok lelkesedtek a programért, és a Fruit Ninjának mindössze nyolc hónap alatt (az Androidos változat megjelenését követően) sikerült összehozni négymillió letöltést. A hihetetlen siker után a játék gombamód jelent meg az összes komolyabb mobilplatformra (Windows Phone 7, Bada OS, Symbian), és még a megjelenés egyéves jubileuma előtt, 2011 márciusában bejelentette a játékot fejlesztő Halfbrick Studios, hogy már átlépték a húszmilliós letöltést is. És még mondja valaki, hogy az indie szakma halott.

TOP 5 LEGJOBB VÉTEL

Guru akciófigyelő JÓÁRASÍTOTT PC-S JÁTÉKOK



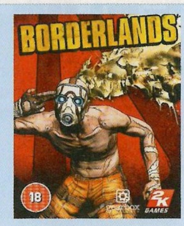
GTA: VICE CITY Miami tárt karokkal vár!

ÉRTÉKELÉS **95%** ÁRA **1990 Ft** KIADÓ **Rockstar** FEJLESZTŐ **Rockstar**

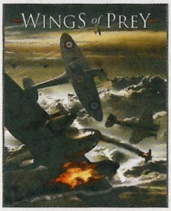
A Grand Theft Auto-széria egy legenda, egy megkerülhetetlen játéktörténelmi mérföldkő, amely felülnézetes akciójátékból vált milliók kedvenc sandbox-sorozatává. Habár mindegyik rész hihetetlen sikernek örvendett, talán túlzás nélkül állítható, hogy az egyik legszórakoztatóbb és legjobban eltalált epizód a Miamiben játszódó Vice City volt, amely tökéletesen idézte meg a '80-as évek Amerikáját, még azok számára is, akiknek fogalmuk sem lehet arról, hogy pontosan milyen is volt a nyolcvanas évek Amerikája. Mind a mai napig a játéktörténelem egyik legjobb pillanata, mikor a rádióból felcsendül Michael Jackson egyik száma, mi pedig rászabadulunk a hatalmas városra. Remek sztori, emlékezetes karakterek, szabadság, rengeteg megoldandó küldetés, hihetetlen szórakozásfaktorral. Ugyan a technikai színvonal mára kicsit kopottasnak tűnhet, de az élmény mit sem változott, ha még nincs meg a Vice City, akkor most 2000 Ft-ért beszerezheted. Kiváló vétel, nekünk elhiheted.

Pandorát látni kell! BORDERLANDS: GAME OF THE YEAR EDITION

ÉRTÉKELÉS **86%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Gearbox**



Szemfüles olvasóink most nyilván felszisszennek, hiszen emlékeznek rá, hogy a Borderlands már szerepelt a Top 5 rovat hasábjain, méghozzá nem is olyan régen, konkrétan a 2010/06-os számban. Hogy mit keres itt ismét, arra két okunk is van: először is ez egy remek játék, mi nagyon szeretjük, és célunk, hogy minél többen megismerkedjetek vele, másodszor pedig ez itt nem a sima verzió, hanem a Game of the Year Edition, aminek az a különlegessége, hogy az alapjáték mellett tartalmazza a négy hivatalos kiegészítőt, továbbá egy térképet Pandoráról – mindezt pedig összesen 4990 forintért. Ez az ár talán sokak számára magas lehet egy közel kétéves programért, de egyrészt egy hihetetlenül szórakoztató FPS/RPG keverékről beszélünk, legalább harminc órányi színtiszta játékidővel, másrészt nem feledkezhetünk meg a bónusz kiegészítőkről, amelyek tovább növelik a program szavatosságát. Ha még nem szerezted be a Borderlandset, ennél jobb ajánlatod már nem igen lesz.



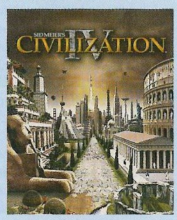
WINGS OF PREY: PLATINUM EDITION Az egek ura

ÉRTÉKELÉS **80%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **Gaijin Entertainment** FEJLESZTŐ **YuPlay**

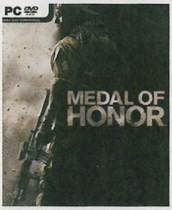
Egykoron a repülőgép-szimulátorok a játékvilág legnépszerűbb címei közé tartoztak, azonban a fényük mára jócskán megkopott, ami főleg abban érhető tetten, hogy évente jobbára csak egy, vagy maximum két program igyekszik kielégíteni a megmaradt rajongók igényeit. Legutóbb tavaly nyáron érkezett versenyző a piacra, a Wings of Prey személyében, s hiába volt ritka holló, ennek ellenére (vagy talán épp ezért) bőven állta a sarat a tesztünkben. A titok nyitja, hogy a fejlesztők hallgattak a változó idők szavára, s nemcsak a megmaradt szimulátor-rajongókat igyekeztek megcélozni, de azokat is, akik még sosem fogtak botkormányt a kezükben. A terv sikerrel járt, ugyanis a Wings of Prey kielégíti mind a vérmes, mind az arcade igényeket, a három nehézségi fokozatnak köszönhetően igen széles réteg találhatja meg a számításait ebben a játékban. A beszerzésen pedig már csak azért is érdemes elgondolkodni, mert a 4990 Ft-os ár most a Luftwaffe kiegészítőt is magában foglalja.

Csak még egy kör... CIVILIZATION IV: THE EXTENDED COMPLETE EDITION

ÉRTÉKELÉS **94%** ÁRA **4990 Ft** KIADÓ **2K Games** FEJLESZTŐ **Firaxis**



Előző számunkban a Sid Meier-féle Colonizationt választottuk be a havi Top 5-be, ám ha akkor nem hallgattatok ránk, akkor sincs nagy baj, ugyanis most egy sokkal kedvezőbb vételt ajánlunk a figyelmetekbe a Civilization IV: The Extended Complete Edition képében. Az igencsak hosszúra sikeredett elnevezés nem véletlen, ugyanis a csomag nemcsak az időgyilkos Civilization negyedik részét tartalmazza, hanem a Warlords és a Beyond the Sword kiegészítőt is, sőt, ráadásként még a Colonization is helyet kapott ebben a pakkban. Ha a kiváló kiegészítőket nem is számoljuk, akkor is két teljes játékot kapunk egy fél áráért (4990 Ft-ért), szóval ha eddig visszafogtátok magatokat, akkor most érdemes lecsapni erre az összeállításra, ugyanis több hónapnyi minőségi szórakozást vásárolhattok magatoknak. A Complete Editionnel valószínűleg kihúzhatjátok a hatodik rész megjelenéséig, de az ötödik epizód hasonló kiadásáig mindenképpen.



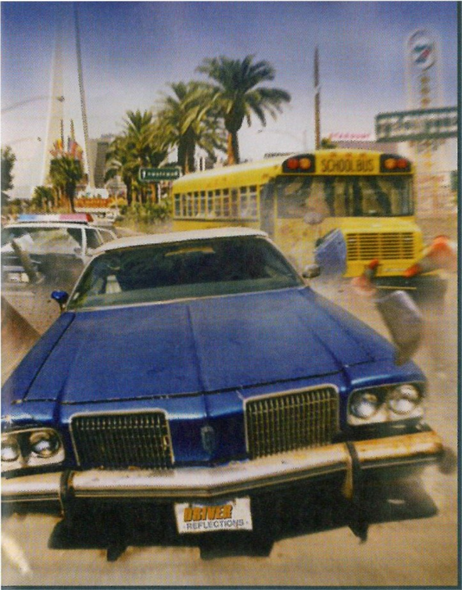
MEDAL OF HONOR Afganisztáni körutazás

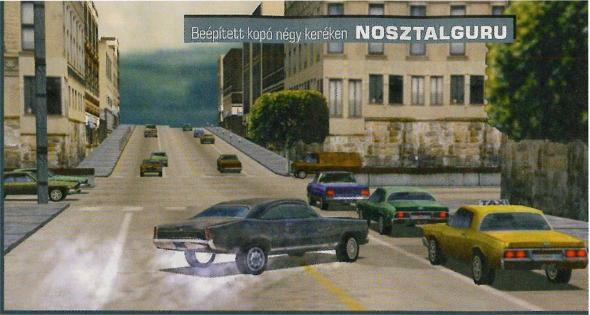
ÉRTÉKELÉS **62%** ÁRA **2490 Ft** KIADÓ **Electronic Arts** FEJLESZTŐ **EA Los Angeles**

Alig egy éve, hogy megjelent az újrafazonírozott Medal of Honor, és az Electronic Arts meglehetősen baráti árstratégiájának köszönhetően most hallatlanul kedvező áron, nagyjából 2500 forintért juthattok hozzá ehhez a II. világháborúról a modern hadviselésre váltó FPS-hez. A bevetés helyszíne ezúttal Afganisztán, a játékosnak pedig elit kommandósok képében kell rendet vágnia a helyi lakosok terrorizmussal foglalkozó része között. Dinamikus, változatos kampány, durva tűzharcok, vér és verejték, a háború maga, mindez kiegészítve egy teljesen különálló multiplayer résszel, amit a legendás Battlefield-széria fejlesztőcsapata, a DICE hegesztett. A Medal of Honor nem egy igazi klasszikus, de ennek ellenére is remek FPS, most kellően baráti áron, így ha esetleg nem tudnátok, hogy mivel üssétek el az időt a Battlefield 3 október végi megjelenéséig, akkor vegyétek úgy, hogy adtunk nektek egy remek ötletet.

ÉS MÉG NÉHÁNY, AMIVEL NEM BUKHATSZ SOKAT

Battlefield: Bad Company 2 (2490 Ft), **Need for Speed: Hot Pursuit** (2490 Ft), **Assassin's Creed 2** (2990 Ft), **Kane and Lynch 2: Dog Days** (1790 Ft), **Dragon Age: Vérvonalak** (2490 Ft)





Beépített kopó négy keréken

[ÍRTA WILSON] Amikor a Driver az ezredfordulón megjelent, senki nem gondolta volna, hogy ez lesz az a játék, aminek szinte lehetetlen tisztességes folytatást csinálni: az első rész túlságosan is jó volt!

Az persze már a '99-es PlayStation verzió előtt biztos volt, hogy az akkoriban még Reflections Interactive néven futó angol fejlesztőstúdió valami nagyot fog mutatni, hiszen a kultikus Destruction Derby-sorozattal pár évvel korábban már bizonyították, hogy nemcsak zseniális platformjátékot (Shadow of the Beast), de remek autós címeket is tudnak készíteni (Destruction Derby 1-2). A Driver viszont nemcsak remek lett, de szinte már a megjelenése pillanatában igazi, megkerülhetetlen klasszikus, annak ellenére, hogy gyakorlatilag semmi újat nem adott hozzá a játéktörténelemhez. Se új, sosem látott funkciókat, se innovatív technológiákat, de még felejthetetlen történetet sem – egyszerűen csak remek élmény volt játszani vele.

AMERIKÁBÓL JÖTTEM

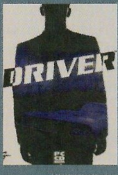
Ebben nagy szerepe volt annak, hogy a Driver olyan egyszerű volt, mint a faék: az alvilág soraiba sofőrként beépülő Tanner történetét később ezernyi más film és játék is ellőtte (ezzel a lehető legnevetségesebbé téve az amúgy is banális alaphelyzetet), de addig a pontig senki nem használta, pláne nem így, a hetvenes évek autós mozijainak szellemében, a főhőst keresztül-kasul hajszolva Amerikán. Tanner Miamiban kezdett, átruccant San Franciscóba, Los Angelesbe, a szálak felgöngyölítését pedig New Yorkban fejezte be.

Minden idők egyik legjobb autós játéka, aminek csak tizenkét év elteltével sikerült tisztességes folytatást készíteni.

Nem mintha ezt első látásra sokan el tudták volna sorolni, hiszen hiába a nevesített helyszínek, a technikai korlátok – elsősorban a PS1-es alapok – miatt a legtöbb város csak nyomokban emlékeztetett valós mására. Friscóban a meredek utcák, Miamiban a pálmafák, New Yorkban pedig a horizontot kitöltő fénykép-felhőkarcolók próbálták jelezni, hogy az ember most éppen hol nyomja tövig a gázt. Az se segített sokat, hogy a látótávolság nagyon kicsi, mindössze 30-40 méternyi volt, a terep helyenként – különösen a nappali pályákon – tényleg az ember szeme előtt rajzolódott ki, a képfrissítés pedig néha hajlamos volt az elviselhető érték alá zuhanni, főleg ha a padlóig nyomtuk gázpedált.

HALÁLOS HAJSZA

Márpedig a csutkagázra szükség volt, a Driver ugyanis azon kevés autós játékok egyike, ahol a kocsiknak valóban érződött a súlya – persze valós fizikának nevezni ezt még nem lehetett, de a játék alatt dübörgő motor mégis hozta a filmszerűséget, a farukat mesésen kitoló kocsikkal, a csikorgó kerekekkel, az elguruló dísztárcsákkal. A feszes irányítás nélkülözhetetlen kellék volt, mert a Driver minden idők legagresszívabb rendőreit küldte az ember nyakába. Nemcsak úttorlaszokat emeltek a megállításunkra, de minden adandó alkalmat kihasználtak, hogy akár frontálisan is, de mindenképp a kasztniba csapódjanak, a sok karambollal préselve működésképtelen állapotba a szerencsétlen kocsinkat.



ADATOK

KIADÓ
GT Interactive

KIADÁS ÉVE
1999

PLATFORM
PS1/PC

Küldetésből rengeteg volt, és valami hihetetlen csoda folytán egyik sem volt unalmas, sablonos vagy akár önismétlő. Ezt azért lehet csodának nevezni, mert egyik későbbi Driver sem tudta megismételni ezt a bravúrt, még annak ellenére sem, hogy a játékmenet később gyalogos részekkel és teljesen új helyszínekkel bővült. Az eredeti Drivernek erre még semmi szüksége nem volt, már csak azért sem, mert a meglepően hosszú történetre fél tucat másik játékmód jutott, köztük a machinima oltárán nagyot áldozó, rendezői kelléktárat adó visszajátszással, ami akkoriban (és sajnos még manapság is) igazi kuriózumnak számított. De nemcsak a játék ezen része, maga a Driver is egy különlegesség, egy szinte megismételhetetlen csoda, egy igazi önellentmondás: jelentéktelen mérföldkő, olyan játék, amely nulla újítással is tudott történelmet írni. Vagy száguldani. Ahogy tetszik.

A múlt fogságában

[ÍRTA WILSON] **A megszokások nemcsak a játékosokra, de a fejlesztőkre is jellemzők. Hány és hány olyan konvenció létezik a játékiparban, amit már évtizedek óta hurcolásznak magukkal a fejlesztőcsapatok, és vajon ebből mennyi az, amire még tényleg szükség van 2011 végén?**

INFO

Habár a játékok története már évtizedes múltra tekint vissza, az evolúció nagy részben csak a grafikai fejlődésben érhető tetten, a fejlesztők sokszor nem mernek elszakadni a húsz éves játékmechanikai megoldásoktól. De vajon jót tesz-e a játékoknak (és a játékosoknak), ha az alkotók folyton ragaszkodnak a lassan megkövesedő megoldásokhoz?

Hazugság lenne azt állítani, hogy a játékok képtelenek a fejlődésre: vegyük például a klasszikus Bard's Tale valamelyik korai felvonását, ahol az apró ablakra taszított statikus tájak, a hevenyészetten megrajzolt karakterek, az ezernyi szövegdobozzal megtámogatott hangulatfokozó leírások miatt a fantáziának kellett kitöltenie a foghíjas részeket. Ha ez megvan, akkor hasonlítsuk össze a Skyrimmel, az Elder Scrolls ötödik részével, ahol még a kevésbé fontos NPC-k is tipptop házakban, mesés tájakon töltik a mindennapjaikat, miközben a játékos sárkányokkal, trollokkal és más gigantikus szörnyekkel hadakozik. Hatalmas utat jártunk be – a szöveges játékokból alig pár év alatt grafikus, majd 3D-s élmény lett, ahol már nem elképzelni, csak látni és hallani kell a dolgokat. Ilyen mértékű ugrásra a látvány terén jó darabig nem számíthatunk, hiszen a technikai fejlődés már elért egy olyan korlátot, ahol a nyers erő maximum csak a részletgazdagságot tudja növelni, de akkora előrelépést nem tud hozni, mint amit 2D-ből 3D-be, vagy a kezdetleges 3D-ből a mai, leginkább fotórealisztikus stílusba való váltás tudott. Mi marad akkor? A mechanika.

KÉT TŰZ KÖZÖTT

Az, ahogy a dolgok összeállnak és működnek – azok viszont a külsőtől eltérően szinte alig változtak. A 3D-s játékoknak megvan az a szokásuk, hogy rettenetesen öregednek: akár egyetlen generáción belül is éles lehet a különbség. Nem hiszed? Próbáld meg most, bármiféle előítélet vagy fanyalgás nélkül végigvinni a korai Call of Dutykat és meg fogsz lepődni – kevesebb a robbanás, tompábbak a látvány- és hangelemek, gyengébb a narráció, sterilebb a megvalósítás. Az, ahogy a küldetések zajlanak viszont jottányit sem változott, hiszen még mindig szűk, lineáris pályákon kell haladni, előre meghatározott feladatokat teljesítve. Azt, ahogy egy fegyver vagy egy FPS működik, persze nem lehet átformálni, hiszen a gyilkolás és a háború évszázados tudomány, ahol leginkább csak az eszközök és a hatékonyság változnak, maga a csata folyamata már nem.

Az elmúlt években igazi forradalom zajlott a játékok látványában, míg a játékmechanika érintetlen maradt. Vajon jó ez így?

A dilemma talán még jobban érthető, ha egyszerűen értelmezhető példát hozunk, például a platformjátékokat. Az első igazán sikeres, népszerű platformer az 1981-es Donkey Kong volt az árkádokban – itt tűnt fel először Donkey, Mario, a Hercegnő és itt már megtalálhatóak voltak az olyan, később általánossá váló elemek, mint az elért pontszám, az életek mennyisége vagy épp az időkorlát. Ismerős a lista? Elég csak felcsapni a legutóbbi Wii-s vagy DS-es Mario-t, és gyakorlatilag pontosan ugyanezt találja az ember, harminc évvel később is. Három évtizedet ennyire sziklaszilárd, megkerülhetetlen elemekkel lehúzni kevés más médium lenne képes, és a kérdés fel is merül: tényleg szükség van még most, 2011-ben egy platformjátékban arra, hogy a játék életeket számoljon, sőt, Game Over képernyővel rendelkezzen?

1981-ben, mikor a Donkey Kong megjelent, ez még érthető volt – az árkád kabinetek-nél létfontosságú, hogy legyen kontroll a játékos felett, nehogy egyetlen érmével órákat töltsön a gép előtt. Az árkád azóta (Japánon kívül) meghalt, a videojáték végérvényesen az otthonokba költözött, de a szabályok maradtak. Szabályok, melyeket a felsorolt esetben érdemes lenne minimum átgondolni, de leginkább átformálni.

EGY-KÉT-HÁ

Tegye fel a kezét, az aki a közelmúltban kénytelen volt legalább két olyan bosst vagy főbosst legyűrni, akit vagy háromszor kellett lesebezni, vagy három formája volt, netán háromszor tért vissza – na ugye. A hármas szabály talán a legősibb,

A No More Heroes 2 gonoszának elég volt egy kazettás magnó is, hogy komoly bajt okozzon!

A Metal Gear Solid 3 Shagohodja egyszerre volt lomha tank, hatalmas ágyú és villámgyors fúrógép

legkitörölhetetlenebb jelenség. Feltűnt nemrég a Duke Nukem Foreverben, állandó szereplője szinte minden akció/kalandjátéknak, sőt stílustól, platformtól, fejlesztőtől függetlenül lehet vele találkozni, olyan hagyomány ez, melyet nem feltétlenül kellene még tovább örökíteni. Természetesen nem arról van szó, hogy a továbbiakban olyan főellenfelek szerepeljenek, akiket egy ütéssel meg lehet ölni: a hármas szabály akkor zavaró inkább, mikor százszázalékosan irreális helyzetet teremt. Ugyan ki tudná elfelejteni a Gun végső összecsapását? Egy klasszikus vadnyugatos játékról van szó, amely egészen az utolsó tíz percig rendkívül jól, hitelesen mutatta be a maga szerény eszközeivel azt a bizonyos korszakot. Ki volt a főellenfél? A szegény helyieket a vasútépítés és a vadkapitalizmus igájába törő mágnás, aki a drága, szabott öltönyét kezdetleges pajzsra, emberi mivoltát pedig valami halhatatlan lényre cserélte – legyőzni csak úgy lehetett, ha hosszú percekig robbanó gázokat eregető gejzírek sokaságát gyűjtöttük a lábára, időnként pedig beleeresztettünk pár tárnyi golyót.

A szórakoztatásnak alárendelt realitás sok esetben elkerülhetetlen: ez például nem olyan eset volt. A videojátékos elnéző típus, nem akad fenn például azon, hogy a szerepjátékok „lakói" hordókban vagy épp a földön tartják a legféltettebb kincseiket, a családi hagyatékot vagy az összes aranyérmét. Azon sem szisszenünk fel, hogy szinte büntetlenül lehet kirabolni falvakat, komplett városokat. A valósághoz való ragaszkodás és a játékélmény közti egyensúly megtalálása természetesen fontos tényező és nagyon nehéz feladat: nem lenne logikus elvárni a százszázalékos hitelességet egy mágiával, fura lényekkel átitatott világban, ahogy az se lenne túl szórakoztató, ha minden sebességhatárt be kellene tartani a Grand Theft Autóban.

Százlövetű revolver és hárompengés kard: ilyen egy tökös No More Heroes ellenfél!

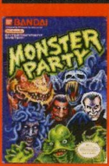
Ám a hagyományokhoz való ragaszkodás, azok lassú, nehézkes megváltoztatása éppen annyira káros, mint az ugrásszerű, átgondolatlan változtatások sora. Elég csak a második Deus Exet felhozni példának, amely szinte teljesen sutává butított egy bizonyos szempontból tényleg bonyolult játékot, vagy ott volt a legutóbbi Red Faction esete, amely egy alig használt és meglepően sikeres formulát hajtott ki az ablakon csak azért, hogy a sikertelenség végül az egész sorozat felszámolásával járjon.

Egy Zelda rész sem jelenhet meg gigantikus pókboss nélkül!

Olyan problémák ezek, melyek egyidősek magával a videojátékkal, és nyugodtan nevezhetjük ezt a jelenséget identitáskeresésnek. Ha szóba kerül a forró, mindig több oldalas vitákat szülő téma, minthogy művészet-e a videojáték, ez is egy újabb jele annak, amit a veteránok évek óta mondanak: nevezetesen hogy a videojátékok még mindig nem találták meg a saját helyüket. Ez persze az idő fényében érthető, hiszen harminc éve józserivel még sehol sem voltak a játékok, de a világ és ez a szegmens is annyira gyorsan, olyan követhetetlen tempóban változik, hogy az ember hajlamos elfelejteni, bizony még csak a folyamat elején járunk. Ami eddig működött, az a továbbiakban már nem feltétlenül fog. Ilyen a történetmesélés intézménye, amely minden eddiginél szélesebb eszköztárból tud gazdálkodni, hiszen most már elsősorban nem a fantázia vagy az írott szöveggel megtámogatott illúzió-készítés, hanem világépítés zajlik. Nevezhetjük „régi" iskolának azt a csoportot, akik elsősorban filmszerű élményekben gondolkoznak: ilyen például a dörgedelmes monológokat, a hosszú, esetenként akár félórás átvezető videókat preferáló Hideo Kojima a maga Metal Gear Solid eposzával, vagy a szavak helyett inkább az érzelmekkel játszó Ico csapat. És ha azt nézzük, hogy melyik a hatásosabb, nos, akkor általában az utóbbi győz – a szótlan, szívbemarkolóan gyönyörű Limbo, a pompázatosan szép Braid, az utolérhetetlenül stílusos és sármos Bastion. Mert csodát tenni lehet kézzel festett helyszínekkel, gyönyörű zenével, akár szavak nélkül is: nem kell hozzá emberfeletti főgonosz, vagy bármilyen más, hagyatékként továbbcipelt kötöttség.

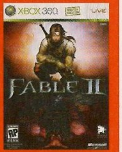
AZ ÖT LEGROSSZABB BOSSFIGHT

MONSTER PARTY



A '89-es NES-es Monster Partynak nem kellett messzire mennie, ha őrült jelenetekről volt szó, hiszen az egyik főellenfele egy olyan sült rák volt, amely később hatalmas hagymakarikává, végül kebabbá változott. De arra aztán talán már senki sem számított, hogy olyan ellenfél is akad majd, aki a harc legelső másodpercében bocsánatot kér és meghal, anélkül, hogy az ember akár egy ujjal is hozzáért volna.

FABLE II

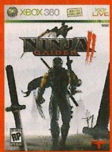


Peter Molyneux részről részre kénytelen bocsánatot kérni a beváltatlan ígéreteiért, de hiába jött már ki a harmadik rész is, még mindig nem ostorozta meg magát a Fable II végéért, pedig azt elég nehéz megbocsátani, ha egy ennyire epikus kaland végén a főgonoszt szó szerint egyetlen támadással, egyetlen gombnyomással el lehet pusztítani.

GEARS OF WAR 2

Ha minden idők legbutább bossharcát kellene megválasztani, akkor a Gears of War 2 mindenképp dobogós, de talán díjnyertes is lenne. Egy helikopterben ülsz, kezedben egy lézerirányzékkal, ráhúzod az egész képernyőt betöltő szörnyre aztán... aztán nézed, ahogy egyetlen lövéstől elpusztul, és jöhet stáblista. Nem, nem vicc: tényleg ez volt a végső összecsapás.

NINJA GAIDEN 2



Olcsó megoldás a Ninja Gaident felhozni a legrosszabb bossfightok listájában, hiszen minden idők egyik legnehezebb sorozatáról van szó. De az NG2 Armadillója akkor is a lehető legaljasabb. Ha legyőzted és hátradőltél, nagy eséllyel mégis meghaltál, mert a halála után (!) még robbant egy hatalmasat, azonnal kiterítve a játékost. Mindezt csak úgy kerülhetted el, ha nyomva tartottad a védekezés gombot a következő videó elindulásáig...

BIONIC COMMANDO

Az 1988-as, arcade-ekbe szánt Bionic Commando még nem hozta a későbbi részek könyörtelen nehézségi szintjét, de azért az igazán nagy arculcsapás volt, mikor a kitartó lövöldözést egy olyan „bossharc" zárta, ami senkinek sem tűnt fel. Mindez következett abból, hogy az utolsó főellenfél ugyanúgy nézett ki, mint a többi közkatona, ráadásul hozzájuk hasonlóan három-négy golyó elég volt a halálához.

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

FELHÍVÁS!

➲ A BSGO-ban szeretnék még több barátra szert tenni. Ugyan már van egypár (sőt, köteléknek is tagja vagyok), de persze ez nem jelenti azt, hogy ne lehetne még. A Saggitarion szerverben az ember fajnak szüksége van mindenkire, aki tud segíteni! Ha regisztrálsz, írj nekem és megmutatom, hogy kell harcolni és bányászni egyaránt! A nevem bigkiller, hajóm osztálya maul és neve NagybanGondolkodo. Azoknak, akik már tagjai a BSGO-nak, és már 20-as szintűek, de még nem csatlakoztak kötelékhez, ajánlanám a Human _ protector nevű köteléket. Ha tag vagy, de még nem vagy 20-as szintű, a Destiny _ hun-t ajánlom. Ha regisztráltál, írj nekem: jerkopatrik@freemail.hu Üdv: ➲ PATYA

A múltkori kezdeményezés nyomán most is közzéteszünk egy ilyet. BSGO pajtások hajrá!

DEAD SPACE 2

➲ A Dead Space 2-vel (PC-s verzió) lenne egy kis gondom. Mégpedig az, hogy amikor először végigtoltam a játékot, kiírta, hogy elérhetővé váltak az Elite és a Security Suitok, illetve azt, hogy ezeknek a tervrajzait megtalálom, ha új játékot kezdek. Mára viszont megelégeltem a keresést, és azt kérném, hogy írd le nekem, hogy a tervrajzok pontosan hol, és melyik fejezetben találhatóak. Olvasótok - ➲ ÁDÁM

The Elite Engineering Suit - Chapter 1. Ezt nem lehet elhibázni, mert ez egy padon hever az első Store-nál.
The Riot Security Suit - Chapter 1. Az első Store-ban vehető meg.
The Artic Security Suit - Zealot nehézségi szinten nyomd végig a játékot, és megveheted a Store-ban.
The Elite Advanced Suit - Chapter 11. Amikor a nagy liftes vérengzés után megáll a felvonó, ne szállj ki, hanem vizsgáld meg a kijárattal szemközti területet. A cucc a földön hever a sötétben.
The Elite Security Suit - Chapter 9. Ahogy kiszállsz a vonatból, nézz jobbra, lesz néhány láda, lődd szét, és azok mögött lesz a földön.
The Elite Vintage Suit - Chapter 6. A Transport Hub központi nagytermében, ahol az első Brute-ot lenyomtad, ki lesz állítva a fal mentén egy suit, és amellett ott a tervrajz.

DRAGON AGE: ORIGINS

➲ A DA: Originsben van az a rész, amikor a vérfarkasok vezérét, Fehéragyart kell megölni a Brecíliai erdőben. Már nagyon közel vagyok hozzá, viszont elakadtam annál a résznél, ahol a forrás és az agyagedény van. Addig világos, hogy az agyagedényt megtöltöm vízzel, és az oltárra helyezem, de utána mit kell csinálni? Előre is kösz: ➲ PETI

1. A medencénél töltesz az agyagedénybe vizet.
2. Elmész az oltárhoz, és ráhelyezed az agyagedényt.
3. Letérdelsz, és imádkozol.
4. Megvizsgálod az agyagedényt, és iszol EGYETLEN kortyot.
5. Felveszed az edényt, és visszaviszed a medencéhez.
6. Kiöntöd a vizet, majd bemész az immáron nyitott ajtón.

BATTLE FOR MIDDLE EARTH

➲ Az alábbi játékkal az lenne a gondom, hogy Windows7-em van, és nem indul el! Már próbáltam a kompatibilitás nézetet, de nem jó. Kérlek, segítsetek!

A következőt próbáld. Hozz létre a jegyzettömbbel egy options.ini nevű fájlt, és másold bele a következő sorokat:
AudioLOD = High
FlashTutorial = 0
HasSeenLogoMovies = yes
IdealStaticGameLOD = High
Resolution = 1024 768
StaticGameLOD = High
TimesInGame = 6
A kész fájlt aztán másold át a C:\Users\<felhasználóneved>\AppData\Roaming\My Battle for Middle-Earth Files mappába.

LEFT 4 DEAD

➲ A Left 4 Dead-ben lenne egy kis problémám, méghozzá az, hogy eltűnt a célkeresztem. Úgy történt, hogy felmentem egy moddolt szerverre, ahol a célkereszt egy lézer volt (végül is nem tudhattam, hogy moddolt szerver), és el is mentem onnan, majd felmentem egy rendes szerverre, ahol már nem volt célkeresztem. Az options menüben pedig nincs olyan beállítás, hogy Crosshair, már a mappájában is néztem, de nem találtam semmit. Valami ötlet? Előre is kösz!

Menj az Optionshöz, és tiltsd le (disable) a Steam Cloudot. Aztán az X:\Program Files(x86)\Steam\steamapps\common\left 4 dead\left4dead\cfg mappában nyisd meg a Config.CFG fájlt a Jegyzettömbbel. A crosshair sorban a „0" értéket írd át „1"-re, és mentsd a fájlt. Esetleg még szükség lehet az autoexec.cfg fájl törlésére...

THE WITCHER 2

➲ A csodálatos The Witcher második részével lenne gondom. Történetesen nem tudom, hogyan és honnan kell importálni a Witcher 1 mentéseimet. Kérlek segítsetek, nagyon fontos lenne. Előre is köszönöm.

Amikor új játékot indítasz, megjelenik a karakter importálásának lehetősége, történetesen ez az első menüpont, csak ugye ennek előfeltétele, hogy a Witcher első része telepítve legyen a gépedre, és a mentett fájlok is az eredeti helyükön legyenek. Az 1.2 patch-et mindenképp érdemes feltenni a W2-höz, mert e nélkül az importálás néha bugokat eredményez.

➲ A Witcher 2-vel lenne gondom. Ott tartok, hogy Triss-szel a hajóroncsnál vagyok, amikor egy rakat fojtólidérc támad ránk. Egy-kettőt le tudok vágni, de a többi egyből kicsinál, mert egyszerre ütlegelnek. A Yrden jelet is próbáltam, de így se sikerül. Hogy kellene megoldani? Üdv: ➲ DAVE!

Ööö, ne hagyd, hogy egyszerre ütlegeljenek, a vetődés funkcióval távolodj el, és mindig csak egy-kettőt csapj oda, aztán gurulás tovább. A Quen jelet használd a harcban — ez sebezhetetlenné tesz, aztán ha a védőmező elfogy, akkor spuri, majd ha feltöltődött, megint bekapcsolod, és így tovább. Továbbá minden harc előtt tessék meditálni, és néhány löttyöt bepuszilni.

FALLOUT 3

➲ Lenne egy kis gondom a Fallout 3-mal. A játék régebben tökéletesen működött, de most amikor fel akarom telepíteni a játékot azt írja ki kb. a telepítés közepénél, hogy: Feature Transfer error..., Fallout 3 file: E:\data3.cab Error: Data error (cyclic redundancy check). Nem tudom, mi lehet a hiba. Próbáltam sok mindent, de nem segített. Szerintem nem a DVD-vel van a hiba, mert egy másik gépen próbáltam, és ott tökéletesen működött. Segítségedet előre köszönöm. ➲ MÁTÉ

A cyclic redundancy check vagy közismertebb nevén a CRC hiba lemezolvasási hibát jelez. Ha másik gépben hibátlanul lefutott a telepítés, akkor a DVD-olvasód kezdi beadni a kulcsot, vagy csak nem szereti ezt a lemezt.

NEED FOR SPEED SHIFT 2 UNLEASHED

➲ Megvásároltam a Need for Speed Shift Unleasheadet, és csak ablakban fut, nem teljes képernyőn! Azt szeretném kérdezni, hogy lehet beállítani, hogy teljes képernyőn fusson?

Az Options Audio/Video részében a Videónál nézz olyat, hogy Windowed mode, na ez a beállítás NO értéken legyen...

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

➲ Megvettem a SC3-at, és feltelepítettem a magyarítást. Ha elindítom, akkor kidob a Windowsba, azzal a hibaüzenettel, hogy a splintercell3.exe hibát észlelt és leállt. Magyarítás nélkül megy rendesen, de én magyarul szeretném játszani.

Mielőtt feltennéd a magyarítást, telepítsd a játékhoz az 1.05 patch-et: http://tinyurl.com/3eq39u8. Úgy látom a magyarítás telepítése sem egyszerű, ehhez is mellékelek egy leírást: http://tinyurl.com/436yb3y

EA UTALVÁNY

➲ Azért írok nektek, mert tegnap kaptam az EA-től egy 10 eurós utalványt a szülinapom alkalmából. Én ebből Bioware pontokat szeretnék vásárolni, és abból pedig Dragon Age DLC-ket. A vásárlás előtt beírom a promotional code mezőbe az emailben kapott kódomat és nyomok egy apply-t. Rákattintok a Check Out-ra és kéri az adataimat, házszámomat, stb. azért, hogy rendeljem elő a bioware pontjaimat. Na de az utalványomból nem tudnám megvenni a pontjaimat online, mert 10 eurós az utalványom és a 800 Bioware pont az meg 9.99? A segítségedet kérem.

Ezt a promóciós kódot csak azután lehet felhasználni, ha az EA Store-ban vásároltál már legalább 20 Euró értékben (az összeghatárra nem biztos, hogy jól emlékszem, de az utalványon szerepelni szokott). Tehát addig nem tudod felhasználni, amíg valódi pénzért nem vettél valamit...

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

➲ Nekem az a problémám a Web of Shadow-val, hogy minden megvan hozzá, mégis szaggat nagyon. Igaz végigvittem, de idegesítő, hogy ha minimumon van, akkor is ugyanúgy szaggat, mint mikor maximumon fut. Mi a megoldás?

Az 1.1 patch javította a laggolást. Innen lehet letölteni: http://tinyurl.com/3ck4fhm.

POP, KING'S BOUNTY

➲ Lenne egy kis gondom a fent említett két játékkal. A PoP TSoT-ban megakadtam, amikor meg akarom szerezni az Idő Tőrét. A szobor válláig sikerült felugrálni, és itt a baj, nem tudok faltól falig ugrálni, hiába nyomom a Space-t, egyszerűen nem reagál. Talán valamelyik iránygombot is nyomni kéne?
A másik problémám a King's Bounty: The Legenddel van. Lyaro szigeten (bocs, ha elírtam), hogy kell legyőzni a teknőst? A másik gondom a harag ládájával van. ZAROOCK-ot sikerült meggyőzni, hogy irányíthassam, viszont a másik hármat nem tudom. Azt hogy kell? Kinek mit kell csinálni?

POP - Nem kell az iránygombot nyomni, kivéve ugye az első mozdulatnál, amikor felfutsz a falra, tehát falon futás, a csúcsponton ugrás, és az a trükk, hogy jó ritmusban kell nyomni az ugrás gombot (pont, amikor már hozzáért a falhoz), mert különben visszaesel. King's Bounty - A teknőcöt emlékeim szerint sok távolsági egységgel a legegyszerűbb legyűrni — tehát szinte csak íjászfélékkel. De itt egy remek videosegédlet -> http://tinyurl.com/3rjprz6. Amúgy ha valami tápos közelharci egységet tolsz elé, és bevéded varázslattal, akkor minden körben azt támadja majd, és hátulról nyugodtan lőheted. A Harag ládájával kapcsolatban SLEEM-nek étel kell - Royal Snake vagy Spider, az egyik fajtából veszel vagy 30-at, majd beszélsz vele megint, ekkor eltűnnek a bekajált egységek, és lesz egy újabb segítőd. LINA már komplikáltabb eset, őt csak Upper Hadarban tudod aktiválni, a térkép bal alsó sarkánál lesz egy feljáró, és ott "töltődik" fel energiával. Az utolsó, a Reaper pedig Magic Walley-ben a Halál könyve közelében aktiválódik.

STALKER: CALL OF PRYPYAT

➲ Az lenne a gondom, hogy megvettem a STALKER: CALL OF PRIPYAT nevű játékot, és nem tudom aktiválni, mert a CD kulcs „néha" nem működik, ha meg elfogadja, akkor ellenőrzi a DVD-t, és a töltés felénél abbahagyja, és kiír egy hibaüzenetet: „An attempt to use emulation software is detected. Please insert the licensed disc, deactivate emulation software and try again". Ez lenne az én problémám. Remélem, tudtok segíteni. Előre is kösz. ➲ HESHMARK

A Daemont toolst vagy Alcoholt, illetve bármi más DVD emuláló cuccot távolítsd el a gépedről, a hibaüzenet legalábbis ezt sugallja...

THE WITCHER

➲ Gondom lenne a Witcherrel, még pedig az, hogy mikor indítanám, egy bizonyos „tagesSetup" elindul, amihez rendszergazdai jogok kellenek, hogy futtassam (ez meg is van). Mégis annyit ír csak, hogy első futtatáskor rendelkeznem kell rendszergazdai jogokkal, és nem indul el – „Unable to proceed (error 1275)". Előre is köszi, hú olvasótok: ➲ ALEX

Az 1.5 patch-et töltsd le, az kiüti a TAGES másolásvédelmet legálisan. A következő linkről le tudod tölteni az említett tapaszt: http://tinyurl.com/42h5v6s

BF BC2

➲ Amikor belépek multiban egy szerverre mindig azt a hibaüzenetet kapom, hogy PunkBuster kicked from the server és még azt is írja, hogy valami PnkBstr.exe hiányzik. Még életembe nem cheateltem Battlefield -ben, és a játék is eredeti, szóval légyszi segíts! Előre is köszi: ➲ LACI

A Punkuster frissítése meg szokta oldani ezt a problémát, ami elég egyszerű művelet - a BF BC2 könyvtárában a Pb mappát keresd, indítsd el a pbsetup.exe-t és update.

POP TSOT

➲ A Prince of Persia: The Sands of Time-mal lenne gondom. Feltelepítettem a gépemre, de amikor el akartam indítani, ezt a hibaüzenetet dobta ki: This game ended unexpectedly. Please see readme. txt file for technical support. Remélem, tudtok segíteni. Üdv: ➲ DANI

Gyanítom, hogy a minimum gépigény alatt vagy... Videokártyából ilyen kellene -> NVIDIA GeForce 3 or higher (excluding NVIDIA GeForce 4 MX), ATI Radeon 8500 or higher, Matrox Parhelia

SAW

➲ Szeretnék segítséget kérni a Saw videojátékkal kapcsolatban. Valamiért hibásak a textúrák. A főhős meg pár másik tárgy fekete. Mi lehet a baj? Légyszi segítsetek! ➲ WITCHER97

Elsőre a VGA driver cseréjével próbálkoznék... Nvidia kártya esetén innen -> http://tinyurl.com/2ot2y8
ATI -> http://tinyurl.com/85w9by

WORLD OF TANKS

➲ Azért írok, mert gondom van a World of Tanks-szel. A DVD-t beteszem, és ha elindítom a WoT telepítőjét, a gép mindig lefagy. Letöltöttem a wot. exe fájlt netről, és akkor is ugyanez a gond. Mi a tippetek? A másik, hogy találtam XP-re Vista témát. Minden úgy néz ki, mint a Vistában, de nem merem feltelepíteni, mert hátha elvesznek az eddigi mappák vagy letörlődnek a játékok. Szerintetek, ha feltelepítem ugyanúgy működni fog minden, és nem törlődik le semmi? Várom mielőbbi válaszotokat! Remélem tudtok segíteni.

A WoT telepítőjénél néha 5 percet vagy még többet is várni kell, mire válaszol a rendszer... Tehát nem fagy le, még ha úgy is fest a helyzet, csak türelem.
Ha az adott téma XP-hez való és megbízható helyről származik, akkor nyugodtan feltelepheted, nem jár adatvesztéssel — illetve ha nem is működne, a korábbi téma könnyen visszaállítható.

BATMAN AA

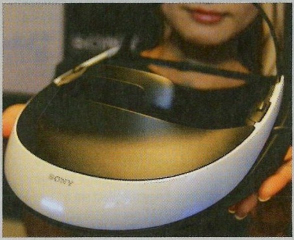
➲ Két nappal ezelőtt megvettem a Batman Arkham Asylumot. Jól el voltam vele egy darabig, viszont a második boss (Bane) legyőzése után lesz egy olyan feladat, hogy találjam meg Dr. Young feljegyzéseit. Bemegyek a könyvtárba, szétverek mindenkit, aztán kiszabadítom a túszokat. Most jön az, hogy táláld meg a feljegyzéseket, csak sehol sem találom. Néztem YouTube-on, és a videó azt mondja, hogy váltsak át valamilyen barna nyomkereső módba és a túszoktól balra a harmadik könyvespolcon lesz a jegyzet, viszont sehogy sem tudok átváltani abba a módba, mert nekem mindig az alap kék Detektív Mód jön be. Ez esetleg egy hiba, vagy csak én nem találok valamilyen gombot, amivel ezt a módot aktiválni lehetne?: ➲ ATTILA

A Detective módot kell használni, de szerintem ott követted el a hibát, hogy Dr. Young irodájában a széfen lévő ujjlenyomatot kell követni a könyvtárig az említett Detective módban, és ugye nem elég csak betoppanni és rámutatni a könyvespolcra.

3D-t a fejre!

TERMÉK NEVE **SONY HMZ PERSONAL 3D VIEWER** GYÁRTÓ **SONY** WEB **NINCS** MEGJELENÉS **2011. 11** VÁRHATÓ ÁR **600 DOLLÁR**

A 3D-mánia lassan mindenkit utolér: 3D-s játékok, 3D-s tévék, 3D-s mozik és 3D-s kézikonzolok, mobiltelefonok. Na de mi van a valódi térhatással, a tényleges virtuális valósággal? Nos, arra még egy kicsit várnunk kell, viszont addig is remek alternatíva lehet a Sony nemrég bejelentett 3D-s headsetje, mely gyakorlatilag teljes házimozi élményt ígér, beépített térhatású hanggal és képpel. A különös eszköz neve HMZ Personal 3D Viewer, felépítését tekintve pedig a régi idők VR sisakjaira hajaz. A szemüveg belsejébe két darab apró, 0,7 hüvelykes OLED kijelzőt szereltek, melyek 1280x720 pixeles natív felbontás mellett sugározzák a képet, egyenesen a szemünkbe. Az OLED előnye, hogy roppant gyors képfrissítése nem bántja a szemet, így a hatalmas 3D-s kép összetömörítése elviekben kellemetlenségek nélkül élvezhető (noha ez minden vásárlónál más, lásd a 3DS-t, ami van, akinek fejfájást okoz). A bal képernyő a bal, a jobb pedig a jobb szem számára készült képet sugározza, így érve el a tökéletes térhatást, a beépített hangszórók segítségével pedig tényleg teljesen megszűnhet a külvilág körülöttünk. A cikk írásakor is futó berlini IFA kiállításon kipróbálható darabokra mindenesetre többen panaszkodtak, lévén túl nehezek, ha viszont hozzávesszük, hogy ez a „csoda" PS3-ra is rádugható, máris érdekesebb a leányzó fekvése. A HMZ Personal 3D Viewer valamikor novemberben fog megjelenni, az ára pedig 600 dollár környékére várható, ami nem kevés, de még mindig olcsóbb, mint egy 3D-s tévé, amihez szintén szemüveg kellene.



Készülj a harcra!

TERMÉK NEVE **XBOX 360 MODERN WARFARE 3 EDITION** GYÁRTÓ **MICROSOFT** WEB **WWW.XBOX.COM/HU** MEGJELENÉS **2011. NOVEMBER 8.** VÁRHATÓ ÁR **399 DOLLÁR**

Hogy a Modern Warfare 3 lesz-e a jobb, avagy a Battlefield 3, mindenki maga döntse el, mindenesetre a Microsoft az előbbi mellett tette le a voksát a november 8-án megjelenő, limitált Xbox 360 Modern Warfare 3 editionnel. A fényképeket elnézve a gép nagyon jól mutat, nem olyan kirívó és színpompás, mint a Star Wars-kiadás. A csomag tartalmazza majd a játékot is, és 399 dollárba, azaz nagyjából 75 ezer forintba kerül majd. Esélyes egyébként, hogy nálunk is kapható lesz.

HP oprendszer Samsung telefonokban? „Soha!"

Múlt hónapban a HP leállította webOS alapú telefonjai és tabletjei gyártását, noha bejelentették, hogy más külsős cégekkel együtt fognak működni a platform életben tartása érdekében. Eddig mindenki biztosra vette, hogy az egyik vállalat a Samsung lesz, a cég elnöke, Csoj Dzsi Szung azonban a berlini IFA-n kijelentette, hogy Samsung telefonokon „soha" nem fog HP webOS futni.

A Razer menti meg a PC-s játékpiacot?

TERMÉK NEVE **RAZER BLADE** GYÁRTÓ **RAZER** WEB **WWW.RAZERZONE.COM/BLADE** MEGJELENÉS **2011. TÉL** VÁRHATÓ ÁR **2800 DOLLÁR**

A Razer pár héttel ezelőtt különös weboldalt lőtt fel, melyen arról írtak, hogy a PC-s játékvilág egyáltalán nem haldoklik, sőt, ők tudják a megoldást, mivel lehet még népszerűbbé tenni a számítógépes játékokat. Az oldal elkezdett visszaszámolni, a játékosok pedig elképzelni sem tudták, mivel rukkol elő a cég. Csak nem egy újabb inkarnációt szerveznek a már így is haldokló PCGA-nek? Nos, nem: a „megmentő" nem más, mint egy kifejezetten játékra tervezett notebook, a Razer Blade. Hogy a Blade mennyiben segíti a PC-s piacot, az vitatható, viszont az biztos, hogy erős szerkezettel állunk szemben. A gép szíve egy Intel Core i7-2640M processzor, 8 GB RAM-mal megtámogatva, a megjelenítésért pedig egy 2 GB-os nVidia GeForce GT 555M felel, ami ugyan nem különösebben erős VGA, de a notebookhoz mérten így is iszonyatos teljesítményre képes. A képernyő 17,3 colos LED háttérvilágítású és Full HD, szóval a látványra egyébként sem lesz panasz. Háttértárból egyelőre kizárólag 320 GB-os HDD-t terveznek, bár ez még változhat, nem úgy, mint a súly és a méret: a Blade 3,16 kg-ot nyom, a mérete pedig: 42,7 x 27,7 x 2,2 cm. Ugyan izmos szerkezetnek tűnik, üzemideje aktív játék alatt mindössze két és fél óra, szóval ha valaki a vásárlás mellett dönt, jobban teszi, ha mindenhová magával cipeli a Blade töltőjét. A Razer új csodája a karácsonyi szezon előtt kíván elstartolni 2800 dolláros, azaz átszámítva több mint félmillió forintos áron. Kérdés, ki lesz az, aki kicsenget ennyit a vasért és „megmenti" vele a PC-t.

Még masszívabb lesz a Gigabyte

TERMÉK NEVE **ULTRA DURABLE 4** GYÁRTÓ **GIGABYTE** WEB **IL.GIGABYTE.COM/MICROSITE/297/UD4.HTML** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NINCS**

A Gigabyte régóta kísérletezik, hogy hogyan tudná még strapabíróbbá tenni alaplapjait. Emiatt találták ki az Ultra Durable licencet, melyből az első három széria már több kellemetlenséget megoldott. A negyedik generációs Ultra Durable a párás levegő és az áramellátás ingadozása okozta problémák számának csökkentését tűzte ki céljául, méghozzá érdekes technikai újítások segítségével: a pára ellen egy üvegszál alapú réteggel védekezik, mely megelőző hatásként lelassítja a folyamatot; az áramingást egy speciális áramkörrel igyekeznek elvezetni, ezt nevezik Surge-Protection IC-nek, illetve minden más integrált áramkört többször tesztelnek, hogy csak a rendkívül ellenálló példányok kerülhessenek aktív gyártásba.

Olcsó tablettel jelentkezik a Lenovo

TERMÉK NEVE **IDEAPAD A1** GYÁRTÓ **LENOVO** WEB **WWW.LENOVO.COM/HU/EN** MEGJELENÉS **2011. SZEPTEMBER** VÁRHATÓ ÁR **VÁLTOZÓ**

Az Apple iPadje úgy terjesztette el a tableteket, mint lázas gyerek az influenzát. Lassan nincs gyártó, aki ne rukkolna elő valamilyen táblagéppel, függetlenül attól, hogy szüksége van-e rá a piacnak, avagy sem. Bár eddig több masinát is bemutattunk a rovat hasábjain, egy pontjuk közös volt, mégpedig az, hogy egyiket sem a vékonyabb pénztárcájú vásárlóknak találta ki a gyártó. Ezen a trenden kíván változtatni a Lenovo az Ideapad A1-gyel, melyet az IFA kiállításon leplezett le a vállalat. Az Ideapad A1 technikai specifikációi lenyűgözőnek semmiképp nem nevezhetőek: az Android 2.3-as oprendszerrel szerelt készülék 7 hüvelykes multitouch kijelzője 1024x600-as felbontással bír, a hátoldali kamera mindössze 3 megapixeles, az előlapi csupán VGA, a teljesítményéért pedig a Texas 1 GHz-es Instruments OMAP3621 processzora felel. Miért foglalkozunk hát a termékkel? Nos, az ára miatt, ami a gyártó szerint 199 amerikai dollár, ha az alapkiszerelésű kiadásba ruházunk be. Így máris másképp hangzik, nem igaz? Az Ideapad A1-ben van amúgy GPS, WLAN, Bluetooth, üzemideje pedig 7 óra. Méreteit tekintve 11,95 milliméter vastag és 400 grammot nyom, szóval nem szakadunk meg alatta, a különböző modellek pedig mindössze beépített memóriájukban térnek el: a 8, 16 és 32 GB-os változatok 199, 249 és 299 dollárba kerülnek majd, ami forintban számolva nagyjából 38-58 ezerig terjedő skálát jelent. A Lenovo Ideapad A1 még ebben a hónapban boltokba kerül, érdemes hát figyelni az érintett üzleteket.

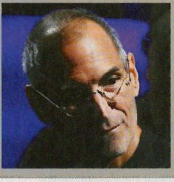
Száguldó memória

TERMÉK NEVE **TOSHIBA FLASHAIR** GYÁRTÓ **TOSHIBA** WEB **WWW.EYE.FI** MEGJELENÉS **2012. TAVASZ** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Ugyan a memóriakártyák piacán alapból nem számítanánk forradalmi újdonságokra, a Toshiba itt is belehúzott, és a tévécsoda ZL2 mellett bejelentette a FlashAir memóriakártya családot is. A FlashAir olyan memóriákat takar, amelyek beépített Wi-Fin keresztül kommunikálnak más eszközökkel, és azok adatokat írhatnak rá vagy olvashatnak le róla. A technológia alapja SDHC, kapacitása pedig 8 GB, ehhez jön a 802.11 b/g/n típusú Wi-Fi adapter. Könnyű lenne azt hinni, hogy emiatt a memória nehéz, de nem: mindössze két grammot nyom. Sebessége hatos osztályú, a beépített Wi-Fi pedig -25 és +85 Celsius fok között marad üzemképes. A gyártást még idén megkezdik, de a család csak jövő tavasszal kerül boltokba.

Lemondott Steve Jobs

Ugyan a hardver hírek rovat határterületére merészkedünk ezzel a hírrel, az informatikai világ egyik legnagyobb alakjának távozása azért megér néhány szót. Steve Jobs, az Apple alapítója és igazgatója augusztus 24-én hivatalosan is lemondott posztjáról az alábbi üzenet kíséretében: „Mindig is mondtam, hogy ha eljön a nap, amikor már nem tudom ellátni az Apple vezérigazgatói feladatait, le fogok mondani. Sajnos elérkezett az a nap." Az 55 éves Steve Jobsnál 2003-ben diagnosztizáltak hasnyálmirigyrákot, de egy roppant bonyolult műtét és hosszas gyógykezelés után visszatért cégéhez. Utódját hivatalos levelében jelölte meg a 13 éve mellette dolgozó Tim Cook személyében, akit a vezetőség is menten elfogadott.



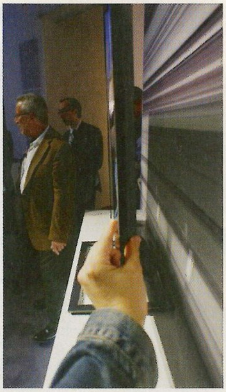
Támadni készül az AMD

Az AMD új vezérigazgatója, Rory Read egy alkalmazottaknak tartott előadásán arról beszélt, hogy „ragadozóként" kell lecsapniuk és győzniük, nyilván az Intellel szemben. Read hozzáállása akár sikeres is lehet: 2 évig volt a Lenovo igazgatója, és ez alatt az idő alatt a világ leggyorsabban növekvő PC gyártójává emelte a vállalatot. Rory tehát nem viccel az üzletben, van félnivalója az Intelnek.

Térhatás, ezúttal szemüveg nélkül

TERMÉK NEVE **TOSHIBA ZL2** GYÁRTÓ **TOSHIBA** WEB **TOSHIBA.COM** VÁRHATÓ MEGJELENÉS **2011. DECEMBER** VÁRHATÓ ÁR **7999 EURÓ**

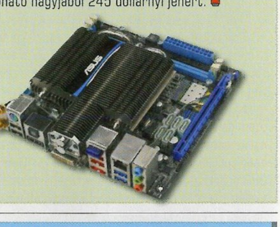
Bár a hónapra már jutott egy 3D-s hír, ezt azért nem lehet kihagyni. A Berlinben lezajlott IFA alkalmával a Toshiba bejelentette az első szemüveg nélküli 3DTV-t, ami már gyártósorra is került, mi több, elvileg még ebben az évben meg is fog jelenni. Sajnos magáról a készülékről, illetve annak technikai megoldásairól nem sok információ van. Azt sem tudjuk, mennyi a betekintési szöge, úgyhogy még érhetnek bennünket kellemetlen meglepetések, de ha nem is lesz forradalmi darab a ZL2, a kezdeményezés mindenképpen dicséretes marad. Méreteit tekintve a panel 55 col, azaz 137,9 centiméteres képátlóval bír, felbontása pedig 3840x2160! A fejünk lekövetését beépített kamerával oldották meg, a készülék a 2D-s képet is 3D-be tudja konvertálni, beépített Wi-Fije van, és támogatja a Windows 7-et. Ezen felül irányíthatjuk iPhone-nal, élhetünk a beépített YouTube kliens lehetőségeivel, filmet nézhetünk USB-n vagy négy konzolt köthetünk rá a HDMI portokon keresztül. Mesésen hangzik, ám ezek csak a száraz adatok, a tévét élőben még csak kevesen látták. A megjelenés ideje is homályos, a Toshiba ugyanis nem mondott pontos dátumot, noha a céghez közel álló források szerint már idén decemberben a boltokba kerülhet. Bár a gyártó nem verte nagy dobra, egy német weboldal szerint 7999 eurót, azaz mintegy 2,2 millió magyar forintot kérnek majd a tévéért. Ha ezek után nem lesz forradalmi, alaposan befürödhet a Toshiba. Mindenesetre garantáljuk, hogy ha kijön, visszatérünk rá.



Kicsi, de gyors alaplapok az Asustól

TERMÉK NEVE **E45M1-M PRO / E45M1-I DELUXE** GYÁRTÓ **ASUS** WEB **WWW.ASUS.HU** MEGJELENÉS **2011. 03** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT / 250 DOLLÁR KÖRÜL**

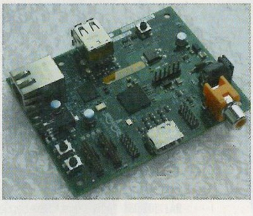
Két kicsi, de meglehetősen jól felszerelt AMD-s alaplappal rukkolt elő az Asus. A nemrég bemutatkozott E-450-es APU-ra épült alaplapok a micro-ATX-es E45M1-M Pro, illetve a mini-ITX szabvány alapján épült E45M1-I Deluxe. Az előbbi típus az utóbbi nagytestvéreként fogható fel, lévén a két alaplap meglehetősen hasonló tulajdonságokkal rendelkezik. Az E45M1-M Pro a már megszokott A50M lapkészlettel lett felszerelve, a Zacate APU-ban pedig két x86-os Bobcat processzormag dübörög 1,65 GHz-es órajelen. A memóriáról egy egycsatornás DDR3-1333 MHz-es beépített vezérlő gondoskodik, a grafikus megjelenítésért pedig egy Radeon HD 6320-as IGP felel 508 MHz-es órajelen. Utóbbi igény esetén egy turbó beállítással 600 MHz-ig tornázható, biztos, ami biztos. Ami a bővíthetőséget illeti, nem lesz okunk panaszra, hisz két 1600 MHz-es DDR3 foglalatot, öt SATA 6 Gbps-os és egy eSATA portot, valamint egy PCI Express 2.0 16x-os, egy PCI Express 1x-es és két PCI slotot szereltek a lap felületére. Az E45M1-I Deluxe felépítése is hasonló, a memóriavezérlő és a lapkészlet teljesen megegyezik, szintén két memória- és egy PCI Express 2.0 16x-os foglalat van rajta, továbbá megörökölte az egy darab eSATA és az öt SATA 6 Gbps portot is. Csatlakozók terén viszont nincs D-Sub, míg a nagyobb modellre közvetlenül is rakott a gyártó. Kellemes adalék viszont, hogy mindkét lap passzív hűtésű. Sajnos a két modell európai megjelenése még nem ismert, utóbbi viszont Japánban már kapható nagyjából 245 dollárnyi jenért.



Nem a méret a lényeg

TERMÉK NEVE **RASPBERRY PI** GYÁRTÓ **RASPBERRY PI** WEB **WWW.RASPBERRYPI.ORG** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **25 DOLLÁR**

A PC-s piac manapság a nagy és drága alkatrészek felé tolódik, de mi lenne, ha jönne egy apró angol cég és kiadna egy teljes érékű masinát, mindössze 25 dolláros áron? Nos, a válasz nemsokára kiderül, a Raspberry Pi ugyanis egy azonos nevű számítógépet alkotott, melynek magja egy elsősorban mobilokba szánt 700 MHz-es ARM11 CPU. Ehhez jön még 128, vagy igény szerint 256 MB RAM, valamint egy OpenGL ES 2.0-t támogató és H.264-es codec-kel felszerelt IGP, ami FullHD videókat is le tud játszani (mi több, még HDMI kimenet is van, hogy tévére köthessük gazdaságos HTPC-ként). A háttértárról egy SD/MMC/SDIO memóriakártya slot gondoskodik. A gép egyelőre csak Linuxot támogat, de esélyes, hogy a Windows 8 megjelenésével már a Microsoft oprendszere is futni fog a platformon. Bár egy ilyen apró szerkentyűtől nem várnánk, a teljesítménye kifejezetten barátságos. A fejlesztők egy videóban még a Quake 3-at is futtatják rajta, 1920×1080-as felbontásban, négyszeres élsimítással. Mindehhez pedig vegyük hozzá, hogy a gép tényleg nagyon pici: pontos méretek még nem ismertek (még borítása sincs), de

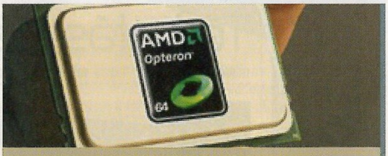


nagyjából akkora az egész, mint egy bankkártya. A készülék nemsokára forgalomba kerül, a készítők weboldalán már elő lehet rendelni, pontos dátum viszont még nincs. Van azonban ár, ami szintén sokkoló, lévén a 128 MB-os modell 25, a 256-os pedig 35 dollárt kóstál – ez átszámítva 5000, illetve valamivel kevesebb, mint 7000 forintos árat jelent. A Raspberry Pi a tervek szerint világpremier lesz, és mindenhonnan lehet majd rendelni belőle, bizony, még tőlünk is. S hogy mennyit fogyaszt a kicsike? A hivatalos információk szerint négy AA elemmel is kiválóan üzemel, úgyhogy nem fogjuk vele leolvasztani a paksi atomerőművet. Mi ez kérem, ha nem színtiszta innováció?

Légtisztítással a por ellen

TERMÉK NEVE **DUST REMOVAL TECHNOLOGY** GYÁRTÓ **MSI** WEB **EVENT.MSI.COM/VGA/MSIFANTECHNOLOGY/PAGE3.HTML** MEGJELENÉS **NAPOKBAN** VÁRHATÓ ÁR **TERMÉKFÜGGŐ**

A por sok kellemetlenség forrása a gépben, tisztában van ezzel az MSI is. Ezért aztán egy „új" technológiát jelentett be, melynek neve Dust Removal Technology (tükörfordításban: „poreltávolító technika"). Az idézőjel persze okkal van ott, ahol, ugyanis ilyesmivel már többen kísérleteztek, igaz, trend nem lett a dologból. Az ötlet alapja egyébként a következő: ha van egy videokártya, ami hatalmas ventillátorokat használ a grafikus processzor és a memóriák lehűtésére, akkor miért ne lehetne megfordítani a folyamatot, és a szívóenergiát fújóra váltani egy rövid ideig? A VGA ilyenkor rükvercbe kapcsol, és maximális teljesítménnyel pörögve távolítja el az alkatrészre rakódott port, majd harminc másodperccel később visszaáll a megszokott hűtésre. A folyamat minden bekapcsoláskor lefuttatásra kerül.



Akiket bulldózernek hívnak

TERMÉK NEVE **AMD OPTERON 6200** GYÁRTÓ **AMD** WEB **WWW.AMD.COM** MEGJELENÉS **NEM ISMERT** VÁRHATÓ ÁR **NEM ISMERT**

Az AMD Bulldozer processzoraival már a múlt hónapban is foglalkoztunk, a cég pedig nem lustálkodott az elmúlt egy hónap alatt sem, hisz elkezdte szállítani a már elkészült, végleges architektúrájú CPU-kat a szervergyártóknak. Persze ettől még semmilyen hivatalos specifikációt nem kötöttek az orrunkra, az új, személyi számítógépekbe tervezett Opteron 6200-asok részleteire októberig várnunk kell. Annyi mindenesetre bizonyos, hogy a mostani Opteron 6100-asok után nem kell alaplapot cserélni, mert a Bulldozerek felépítését egy BIOS-frissítéssel is „megtaníthatjuk" a már bejáratott platformnak. A bulldozeres szerverek leszállítása egyébként szintén az októberi bemutató napjától lesz esedékes, s mivel a processzorcsalád esetében a szerverek elsőbbséget élveznek, az is lehet, hogy a PC-s premier év végére csúszik.

Visszatér az Atari a konzolpiacra

TERMÉK NEVE **ATARI FLASHBACK 3** GYÁRTÓ **ATARI** WEB **WWW.ATARI.COM** MEGJELENÉS **2011. SZEPTEMBER 11.** VÁRHATÓ ÁR **50 FONT**

Az Atari egykor a konzolok királyává vált az 1977-ben útjára bocsátott Atari 2600-zal, az E.T. című játék bukása, és az 1983-as amerikai videojáték-válság viszont olyan erős ütést mért a hatalmas cégre, hogy azóta is csak árnyéka önmagának. Még szerencse, hogy a gyökereit nem feledi, ugyanis mindjárt a boltokba kerül az Atari Flashback 3, mely a régi gép mintájára készült konzol, 60 klasszikus beépített Atari játékkal. A megnyerő szerkezet szeptember 11-étől lesz megvásárolható, s bár azt nem tudni, hozzánk jut-e belőle, biztos források szerint Angliában 50 fontért lehet majd hozzájutni.

Nassolj HARIBO-t, játssz és
NYERJ!
START
VÁSÁROLJ 1 db legalább 100 g-os HARIBO terméket!
Őrizd meg a blokkot!
Az AP kódot küldd el SMS-ben!
36 30 3444 223
200 db HARIBO táska
HARIBO
Hasbro
MONOPOLY
200 db legújabb MONOPOLY társasjáték
Főnyeremény: 1 db TOSHIBA laptop
TOSHIBA
Leading Innovation
Sorsolás: 2011. december 15.
NYERJ! NYERJ!
További információt a HARIBO Hungária Facebook oldalán találsz.

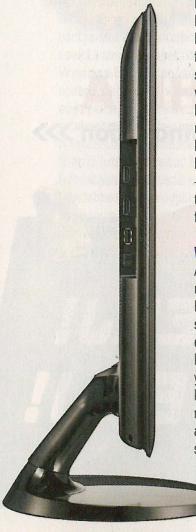
Samsung T24A550 monitor

STRAPABÍRÓ MINDENES

Az előző számban bemutatott csúcsmodell után valami olyat kértünk a Samsung hazai képviseletétől, ami jobban fekszik az átlagos játékosoknak, de mégis megfelel a felsőbb kategória elvárásainak. A T24A550 pontosan ilyen monitor.

MŰSZAKI ADATOK

- 24" képernyő méret
- 1920x1080 felbontás
- 250 cd fényerő
- 5 ms átlagos válaszidő
- 170° / 160° nézőszög
- Ki- és bemenetek: 1 komponens, 1 kompozit, 1 digitális audio kimenet, 1 DVI audio bemenet, 1 füllhallgató kimenet, 2 HDMI, 1 PC audio bemenet, 1 PC bemenet, 1 RF bemenet, 1 USB csatlakozó, 1 CI Slot, 1 Scart, 5 W x 2 hangkimenet



Ahogy előkerül a monitor, rögtön kiderül, hol spórolt elsősorban a készítő (már azon túl, hogy se harmadik dimenzió, se az ahhoz kellő szemüveg nem került be ebbe a változatba). A szerkezetet tartó láb immár nem a múltkor látott érintőgombos dizájncirkusz, hanem egy nagyon is ízlésesen kialakított, ráadásul stabil tartású alap. A high-techet ugyan nélkülözi, de a dizájnt és a gyakorlatiasságot nem: mindössze három csavarral rögzíthető, ráadásul ebből csak kettőhöz kell csavarhúzó (bár szerény véleményem szerint a szorosan a monitor hátlapjába feszülő talpnyúlványt csak valami túlzó biztonsági előírás miatt kell rögzíteni, a kapcsolódás ereje önmagában is elég ahhoz, hogy amit egyszer összerakunk, az úgy is maradjon használat közben). Ha már a talpról hiányoltuk a gombokat, keressük meg őket – nem véletlenül írom, hogy keresni kell, elsőre nekem nem tűnt fel a tetszetősen vékony káva jobb alsó szegletében felsorakozó érintésérzékeny sor, viszont egész addig, míg egy szerencsésen beeső fénysugár rávilágított arra, ami a mellékelt fényképeken nagyon is jól látszik, a készülékhez adott távirányító segítségével is boldogultam, bár volt pár elnyújtott pillanat – a tesztmonitorhoz ugyanis koreai nyelvű távkapcsoló jár (természetesen a bolti forgalomba már nem ez kerül).

VAN ITT MINDEN

A 3D hiányzik, azonban a tengernyi bemeneti nyílás nem: a T24A550-re dughatunk HDMI-n, antennán és (egy átalakító segítségével) SCART-csatlakozón keresztül érkező jelet is. Sajnos az okostévé funkció kimaradt, így ha facebookozni, twitterezni, youtube-ozni, vagy simán csak netezni támad kedvünk, kénytelenek leszünk azt a monitorra kötött számítógép segítségével megtenni, azonban a filmnézéshez továbbra sem lesz szükség a nagy fogyasztású és hangos masinára. A monitor 2.0-s USB-foglalata szinte mindent lekezel, amit beledugunk, sem a nagyfelbontású filmekkel, sem a hozzájuk csatolt felirattal nem volt gond a teszt során (bár tény, hogy igyekeztünk kerülni a hajmeresztő bitrátával tömörített mozgóképeket).

LED-ET MINDENKINEK

Ha valakinek kétsége lett volna afelől, hogy érdemes-e csak azért többet fizetni egy monitorért, mert az LED-háttérvilágítással érkezik, akkor hadd tegyünk rendet: érdemes. A fakó TN-paneles megszokáshoz képest hihetetlen mély és intenzív színeket ad egy-egy ilyen képernyő, és a Full HD-képes, 24 hüvelyk átmérőjű A550 sem lóg ki ebből a kényelmes sorból. Bár a múltkor hasonlót írtam, azt most külön kiemelném, hogy ez a változat nem a glossy-kijelzős borzalmak táborát erősíti, így végre nem kell a külvilágtól hermetikusan elzárt atombunker ahhoz, hogy az amúgy majdnem tökéletes képet ne vágja tönkre az a tény, hogy az emberek szignifikáns része akkor is szívesen használja a lakásában használható technológiai vívmányokat, ha történetesen nappal van. A T24A550-est becsillanástól szinte teljesen mentes képe, illetve a vékony, de sötét kávája miatt szinte bárhová rakhatjuk, nem kell ablakmentes sarkokba húzódnunk csak azért, mert úri kedvünk úgy tartja, hogy alkalmasint látni is szeretnénk, mi folyik a monitoron.

A SAMSUNG T24A550 KÉPILEG, KÉPESSÉGEIBEN ÉS KIALAKÍTÁSÁBAN IS REMEK ALTERNATÍVA LEHET JÁTÉKRA, FILNÉZÉSRE, ÉS MINDEN EGYÉB HÉTKÖZNAPI FELADATRA

DRÁGA UGYAN, DE...

A 80 000 forint környékén alakuló ár biztosan sokakat elriaszt majd a vásárlástól, azonban szerintem igenis van egy réteg, akinek erre a képernyőre van szüksége. 24 hüvelykes átmérőjével a „monitornak nagy, tévének kicsi" jellemzést érdemli ki, azonban ha pont ezt keressük, mert mondjuk a szívesen néznénk tévét vagy filmeket a dolgozószobában azt követően, hogy kijátszottuk és/vagy dolgoztuk magunkat, akkor ez a méret pont ideális. A kategóriájában kiváló képminőség és az egyéb extrák (na jó, a beépített hangszórók picit dobozosan szólnak) hatására érdemes lehet elgondolkozni azon, hogy mit válasszunk – egy közepes minőségű, de 32 hüvelykes tévét, vagy egy sokoldalú tévé-monitor hibridet? (A megoldás: várjuk meg, míg a T24A550-nek picit lejjebb csúszik az ára, és akkor vegyünk egyet.)

Samsung RF511-S04 Notebook

FÉLMEGOLDÁS GAMEREKNEK

A Samsung úgy (is) reklámozza az RF511-es laptopját, hogy az kiválóan alkalmas a komoly erőforrás igényű programok, illetve a játékok futtatására – ez utóbbi ígéretnek jártunk a végére a PC Guru szerkesztőségében.

Az általunk kézhez kapott modell Intel Core i5-ös 2520M processzorral, 6 GB DDR3-as memóriával, egy 2 GB-os nVIDIA GeForce GT540M grafikus vezérlővel, illetve egy 15,6 colos LED kijelzővel érkezett, kiegészítve egy Windows 7 operációs rendszerrel. Habár a notebook kicsinek semmiképpen nem nevezhető (közel 38 centi széles, 25 centi mély, viszont a legvastagabb pontján is alig nagyobb 3 centinél), a Samsung dizájnereinek sikerült úgy megtervezni a házat, hogy a gép még bőven beleférjen abba a kategóriába, amit nem végtelenül kényelmetlen magunkkal cipelni. Szerencsére a súly terén is sikerült kompromisszumkat kötni, hiszen a gép alig több, mint két és fél kiló (+ a töltő), így amellett, hogy egy közepes válltáskába is be lehet csúsztatni, még megszakadni sem fogunk alatta, így praktikusságból máris jól vizsgázott az RF511-es.

TÁRS A MINDENNAPOKBAN

Persze ennél jóval fontosabb, hogy a gépezet milyen teljesítményt nyújt, és első körben egy panaszos szavunk sem lehet, hiszen a fentebb tárgyalt konfiguráció tökéletesen megállja a helyét a mindennapokban.

A kialakítás kényelmes és jól használható, a felszereltség egyenesen kiváló, és mobil eszközként is a praktikusabb kategóriába sorolható

ez utóbbi ízlés kérdése, könnyen lehet, hogy a Samsung ezen gépénél tapasztalt érzékenység sokaknak már-már zavaró lehet.

Hordozható gépnél meghatározó még az akkumulátor (esetünkben egy 120 Watt fogyasztású, 6 cellás darab) teljesítménye, ami az RF511-es esetében igen vegyes

HABÁR GAMER NOTEBOOKNAK KÖZEL SEM TÖKÉLETES VÁLASZTÁS, ÁLTALÁNOS HASZNÁLATRA ÉS MUNKÁRA KIVÁLÓ ALTERNATÍVA LEHET

A telepített rendszer gyorsan feláll, és (ha megszabadulunk a számos előre telepített alkalmazás néhány kevésbé fontos és inkább erőforrás-igényes darabjától) általában elmondható, hogy a notebook felnyitását követő első percben már mindenféle várakozástól mentesen használhatjuk a programjainkat. A 104 gombos magyar billentyűzet egyrészt minőségi darab, másrészt kényelmesen használható, akárcsak a touchpad (amely felismeri a gesztusokat is), habár képet mutat. Átlagos felhasználás (böngészés, szövegszerkesztés, egyebek) esetén egy töltéssel a három órán is túlszaladhatunk, ha azonban a szórakozás kerül előtérbe, akkor bizony már oda kell figyelnünk, hogy utoljára merre hagytuk a töltőnket. Hiába lapul a gépben az Nvidia energiatakarékos (és főleg hangzatos) Optimus technológiája, egy két órás film esetén már nem biztos, hogy a stáblistát is látni fogjuk hálózati erőforrás nélkül, játék esetén pedig még tovább csökken az üzemidő, az RF511-es telepe még a legoptimálisabb esetben is alig több, mint egy órát bír ki a videokártya folyamatos terhelése mellett.

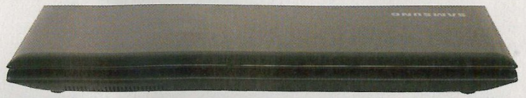
- Intel® Core™ i5 processzor 2520M (2,50 GHz, 3 MB)
- Intel HM65 chip készlet
- 6 GB DDR3 RAM
- nVIDIA GeForce GT540M 2 GB VGA
- 15,6" LED HD (1600x900) 16:9 fényes kijelző
- SRS 3D hangeffekt, Mikrofon zajszűrésű
- HD (High Definition) Audio
- 3 W sztereó hangszóró (1,5 W x 2)
- 1,3 MP HD integrált webkamera
- 802.11 b/g/n Wifi
- beépített VGA port
- HDMI csatlakozó
- 2 db USB 2.0
- 2 db USB 3.0
- 4-in-1 multi card slot (SD, SDHC, SDXC, MMC)
- 104 gombos billentyűzet
- 6 cellás 5900 mAh 11,3V DC 66,67 Wh akkumulátor
- 379,6 x 255,5 x 31,4 mm-es méret
- 2,6 kg-os súly
- Windows 7 Home Edition + Samsung szoftvercsomag

JÁTÉKOS KOMPROMISSZUMOK

Ha pedig már a játék került szóba, lássuk, hogy mit bír a gépezet, ha a legnépszerűbb és a legújabb programokról van szó. Mivel a Samsung részben igazi gamer laptopként állította be az RF511-est, nem voltunk szívbajosak, kiválasztottunk három játékot (BF:BC2, F.3.A.R., Dead Island), és a lehető legmagasabb beállítások mellett indítottuk el a programokat. A tesztelés első blikkre felemás eredményt hozott, hiszen míg a másfél éves Battlefield Bad Company 2-t még sikerült stabil 20 FPS-en tartani, addig a jóval frissebb F.3.A.R., és az abszolút aktuálisnak számító Dead Island már nem nagyon akart 15 kirajzolt kép/másodperc felé ugrani. +Habár ez elsőre nem tűnik túl fényes eredménynek, azt semmiképp nem szabad elfelejteni, hogy a játékok 1600x900-as felbontás és maximum részletesség mellett hoztak ilyen értékeket, így ésszerű kompromisszumok bevezetésével ennél jóval magasabb számokat (és gördülékenyebb játékélményt) hozhatunk ki az RF511-esből. Általánosabban fogalmazva ezek az értékek azt mutatják, hogy a Samsung notebookja tökéletesen alkalmas a közelmúlt és a közeljövő játékai alá, azonban szinte biztos, hogy fél, de legkésőbb egy év múlva ez a konfiguráció már igencsak szűk keresztmetszet lesz a legfrissebb és legütősebb játékok futtatására – ezt támasztja alá a táblázatunkban látható, meglehetősen szerény 3D Mark 2011 érték is.

VÉGSŐ VERDIKT

A gép a jelenlegi ára mellett (nettó 215-230 000 Ft) korrekt választás, hiszen eleget tesz a profi hordozható gépek iránt támasztott követelményeknek, jól felszerelt (lásd még az információs csíkot), sőt, még az aktuális játékok kiszolgálására is alkalmas, azonban ha csak játékra használnád, akkor hosszú távon nem az RF511-es a legjobb választás a számodra – minden más esetben viszont érdemes feltenni a lehetséges alternatívák listájára.



Technikai paraméterek	Üzemidő		Teljesítmény			
	Játék	Film	3Dmark 2011	Dead Island	F3AR	Battlefield Bad company 2
Intel Core i5 2520M, 6 GB DDR3 RAM, nVIDIA GF GT540M 2GB, 15,6" LED kijelző (1600x900), 5900 mAh akkumulátor	60 perc	120 perc	E1489 P943 X308	13 FPS	14 FPS	19 FPS

Hiszed vagy sem, a videojáték is lehet szennyező – rajtad is múlik, mennyire!

Kapcsold ki!

[RTA W]

Globális felmelegedés. Üvegházhatás. Al Gore – ha herótod van ezektől a szavaktól, akkor nagy eséllyel tisztában vagy az elmúlt évtizedben valóságos iparággá növő környezettudatos politikáról. Azonban belegondoltál-e valaha is abba, hogy a játék is tud annyira káros lenni, mint az autóvezetés?

Rendben: játszani, számítógép vagy konzol előtt órákat eltölteni tizedannyira sem káros, mint autóba pattanni, de tény: a játékipar is tud károsan hatni a Földre. Pedig ebbe az ember kevéssé hajlamos belegondolni, hiszen hogyan is lehetne romboló az, ha valaki órákat tölt a tévé vagy a számítógép előtt? A válasz: sokféleképpen.

A környezetvédelem terén az aktivitás és az ismertség szempontjából verhetetlen Greenpeace az elmúlt pár évben kezdett komolyabban is foglalkozni a témával. 2006 óta minden évben közzétesznek egy olyan kiadványt, amely 18 szórakoztató elektronikával foglalkozó vállalat – többek között a Microsoft, a Nintendo és a Sony – politikáját vizsgálja a felhasznált kémiai anyagok, a gyártástechnológia, az újrahasznosítás és a környezetre mért terhelés fényében. Az eredmény bizonyos szempontból megdöbbentő: a családcentrikus Nintendo rendre a lista legalján végez, amely több oknak is betudható. Egyrészt tényleg nem a legkörnyezetbarátabb alapanyagokat használják, másrészt nagyon szeretnek titkolózni, márpedig a Greenpeace a tanulmányhoz kizárólag publikusan elérhető, a cégek által közzétett adatokat használ.

KÁROKOZÁS

Hogyan lehet káros a videojáték a környezetre? Rögtön a legelején, a gyártás során. A számítástechnika ugyan fantasztikus, csodálatos dolog, de valósággal kiszipolyozza a föld tartalékait: értékes, ritka és emiatt rettenetesen drága alapanyagokat használ, melyek csak nagyon kevés helyen találhatók meg. A félvezetők gyártásához a legtisztább kémiai összetevők szükségesek, ezek előállítása pedig rengeteg áram és víz felhasználását követeli meg,

így már maga az előállítás is költséges, bizonyos szempontból pazarló folyamat. A káros összetevők kiirtása az Európai Unió számára direktíva lett: a 2006. július 1. óta élő RoHS (Restriction of Hazardous Substances Directive – azaz Káros Anyagok Korlátozásának Direktívája) hat kiemelten veszélyes anyag használatát korlátozza az elektronikus eszközök gyártása során. Ezek: ólom (Pb), kadmium (Cd), higany (Hg), határértékű króm, polibrómozott difenil-éterek (PBDE), polibrómozott bifenilek (PBB). Egy átlagember számára ezek sokat nem mondanak, talán egy kivétellel: ólom.

Az ólom az az összetevő, amely a 21. századig gyakorlatilag alapvető kellék volt a forrasztásoknál. Ez tartotta össze a fontosabb elemeket, valósággal beterítette az alaplapok, NYÁK-ok alját – és ennek a tiltása okozott akkora galibát az Xbox 360 körül. A minden idők talán legnagyobb meghibásodási rátájával rendelkező konzol borzalmasan megtervezett hővezetése miatt a gépben rekedt forró levegő rendkívül károsan hatott a tiltás miatt már nem ólom alapú forrasztásokra, így a kényes elemek egy része hajlamos volt elválni az alaplaptól – az ezrével visszaküldött hibás gépek teljes szervizköltsége végül milliárdos nagyságrendűvé duzzadt.

A tiltás persze érthető, az ólom a környezetre veszélyes, káros anyag, ami különösen az olyan régiókban ütközött ki igazán, ahol a nyugati hightech-világ elektrotechnikai szemete végezte – Afrikában, Dél-Amerikában, Ázsiában, ahol ahelyett, hogy elemeire bontva, környezettudatosan szabadultak volna meg tőle, szimplán csak elégették. A gyártók tehát kénytelenek új anyagokat, új megoldásokat találni: lehet, hogy ezek kezdetben magasabb költségeket eredményeznek, hosszú távon viszont hozzájárulhatnak a Föld védelméhez.

HÍVJÁTOK A BOLYGÓ KAPITÁNYÁT

Mit tehet a vásárló? Ő kezdésnek belegondolhat abba, hogy minden perc, amit a gép előtt tölt, pénzbe kerül. Sőt, még az is, amikor nem ül kedvenc konzolja és számítógépe előtt! A készenléti állapotban felvett áram mennyisége más gépekhez és az összfogyasztáshoz képest ugyan valamennyire elenyészőnek mondható, de évente több

A mostanában igazán erős gépek működtetéséhez ennyi napkollektorra még nincs ugyan szükség, de milyen jó lenne olyan világban élni, ahol minden konzolnak és játékPC-nek saját szolárcellája van...

A SAJTÓ OSTOROZ

A Greenpeace 3 évvel ezelőtti, lesújtó eredményt mutató tanulmányát a sajtó nem fogadta kitörő örömmel. Az Arstechnica remek nyílt levélben (http://bit.ly/nh7BGG) reagált, amely kiemeli a hitelességet megkérdőjelező pontokat. Ilyen az, hogy a Greenpeace elsősorban vállalati sajtóközleményeket használt forrásként, hogy a szempontrendszer kritériumai a konzolok esetében nem éppen a legalkalmasabbak, valamint, hogy a Greenpeace által példaként felhozott alternatív alapanyagok egyáltalán használhatóak vagy elérhetőek-e.

ezer forinttal dobja meg az áramszámlát. Egy átlagos asztali gép készenléti állapotban 100, aktív terhelés alatt pedig akár 200 Watt áramot is felvehet – ha pedig játékgépről van szó, ennek akár a másfélszeresével vagy a duplájával is számolhatunk! Ugye még mindenki emlékszik azokra az időkre, mikor a videokártyának nem kellett saját áramforrás, és nem akkora volt, mint egy alaplap? Sajnos azon már túl vagyunk, ahogy az alkatrészek mérete, úgy az energiaigényük is nőtt, így mára már egyértelművé vált: játszani bizony nem csak azért drága, mert a szoftvereken is nőtt az árcímke. Alternatívaként a laptopokat szokás felhozni, melyek drasztikusan kevesebbel is beérik. Csakhogy egy játékképes laptop akár a többszörösébe is kerülhet egy asztali gépnek, nem beszélve arról, hogy az élmény sem ugyanaz – ha pedig külső perifériákat (billentyűzet, egér, nagyobb monitor) kell hozzáaggatni ahhoz, hogy ezt kompenzálni lehessen, teljességgel értelmét veszti a gép hordozhatósága.

Az NRDC, a Natural Resources Defense Council (Természeti Erőforrások Védelmi Tanácsa) szervezet 2008-as tanulmánya a Greenpeace-nél is sokkolóbb adatokkal szolgált. Az ő felmérésük szerint a játékkonzolok az Egyesült Államok „áramszámlájához" egymilliárd dollárral járulnak hozzá, ha azok be- és kikapcsolt állapotát is figyelembe vesszük: ez az árammennyiség San Diego összes otthonának egy éves fogyasztásával egyenértékű. A PlayStation 3 150, az Xbox 360 átlagosan 119 wattot fogyaszt, ezek együttes, éves áramfelvétele 1000 kWh körül mozog, amely két vadonatúj hűtőgépet tudna üzemeltetni. Igaz ugyan, hogy a nyers számok elrettentőek, a tényleges, kifizetendő áram mennyisége viszont csak párezer forintos pluszköltséget jelent, de a probléma valós, amit csak tetéz az a tény, hogy a felhasználók zöme nincs tisztában azzal, hogy a televízió kikapcsolása nem áramtalanítja a konzolt is.

A tudás márpedig elengedhetetlenül fontos ahhoz, hogy az ember ne csak fogyasztó, de tudatos felhasználó legyen. Végleges megoldást persze az nem jelenthet, hogy az ember a napi munka, az esti játék végeztével húzzon ki mindent a konnektorból, hiszen hosszú távon nem tesz jót egyetlen eszköznek sem az, ha túl sokszor áramtalanítják, de a hatékonyabb, kisebb energiafelvételű komponensek használata gyártói részről az első, a standby mód alkalmazása a vásárlók részéről pedig a második lépcső lehet. Az Intel a hordozható gépek terén tett is előrelépést: az Atom processzorcsalád elenyésző áramigénye ugyan nem a környezetvédelmet, hanem az akkumulátor-időt szolgálja, de közvetve hozzájárul az áramszámla lefaragásához. Minden hobbi költséges, de kevésről mondható el, hogy káros is lenne – játszani márpedig az. Még ha csak kicsit is, és csak egy bizonyos szempontból, akkor se feledd: ha végeztél a játékkal, vagy elmész otthonról, kapcsold ki a dolgaid, mielőtt rád töri az ajtót a Zöld kommandó!

ÁLOMPC

GURU

BOLDOGSÁG FÉLMILLIÓ ALATT

Újraindul a Guru hasábjain az álomPC-rovat – kicsit megújulunk, kicsit változunk, de ami a legfontosabb: a jövőben száműzzük a fényűzést, és csak kivételes alkalmakkor kerül be olyan eszköz, ami többe kerül, mint a szerkesztőség összesített fizetése. Józan ész és nyers erő, ez a jelszavunk mostantól.

BASIC

A Basic 100 000 forint körüli vételára ellenére szinte minden frissebb játék futtatására képes, méghozzá meglepő eredményességgel. Ha valakinek van még pár ezrese, amit szívesen elköltene, mindenképp a nagyobb merevlemez irányába gondolkozzon, esetleg plusz 4 GB RAM sem rossz ötlet.

Alaplap	Gigabyte GA-870a USB3	19 000 Ft
Processzor	AMD Phenom II X4 955 3.20GHz AM3 BOX Black Edition	26 000 Ft
CPU-hűtő	Gyári	
Memória	KINGMAX 4096MB DDR3 1333MHz	4 600 Ft
Videokártya	GIGABYTE GV-R677D5-1GD HD6770 1GB GDDR5 PCIE	29 000 Ft
Merevlemez	WD 500GB Caviar Blue 7200rpm 16MB SATA2	10 000 Ft
SSD	-	
Optikai egység	LG GH22NS50 Fekete OEM	4 688 Ft
Ház	GIGABYTE GZ-PB Fekete 420W	10 150 Ft
Táp	-	
Összesen		103 438 Ft

GAMER

A Gamer összeállítás már a kompromisszum nélküli összeállítás, erős processzorral, extra halk hűtőventilátorral, 8 GB memóriával, mindenre képes videokártyával és könnyen szerelhető házzal. Az esetleges fejlesztési irány az SSD-meghajtó vásárlása lehet.

Alaplap	ASROCK P67 Pro3 B3	24 630 Ft
Processzor	INTEL Core i5-2500 3.30GHz 1155 BOX	43 996 Ft
CPU-hűtő	ARCTIC COOLING Alpine 11 Pro Rev. 2	2 650 Ft
Memória	KINGMAX 4096MB DDR3 1333MHz x2	9 827 Ft
Videokártya	GAINWARD 1817-BLISS GTX560Ti Golden Sample 1GB GDDR5 PCIE	59 910 Ft
Merevlemez	WD 1000GB Caviar Blue 7200rpm 32MB SATA3 WD10EALX	14 650 Ft
SSD	-	
Optikai egység	LG GH22NS50 Fekete OEM	4 688 Ft
Ház	ARCTIC COOLING Silentium T11 fekete	11 050 Ft
Táp	CORSAIR Builder Series CX500 V2	14 818 Ft
Összesen		186 219 Ft

ULTRA

Csak akkor, ha van párhavi fizetésed. Lehetne brutálisabb gépet is összerakni, de igyekeztünk a legjobb ár/érték arányt eltalálni anélkül, hogy egy pillanatra is szem elől tévesztenénk a mindent maga alá gyűrő teljesítményt, ráadásul a speciális hűtési megoldásoknak köszönhetően nem érzed majd úgy, hogy egy hajtómű van az asztalod alatt...

Alaplap	ASROCK P67 Pro3 B3	24 630 Ft
Processzor	INTEL Core i5-2500K 3.30GHz 1155 BOX	47 678 Ft
CPU-hűtő	Scythe Mugen 2 Rev.B.	13 000 Ft
Memória	KINGSTON 4 GB HyperX Blu DDR3 1,6 GHz x2	15 526 Ft
Videokártya	GIGABYTE GV-R697D5-2GD-B 2GB PCIe	80 000 Ft
Merevlemez	WD 2000GB Caviar Green 5400rpm 64MB SATA3 WD20EARX	18 363 Ft
SSD	SAMSUNG SSD 470 64GB SATA2 SSD 2,5" MZ-5PA064C/EU	28 598 Ft
Optikai egység	LG GH22NS50 Fekete OEM	4 688 Ft
Ház	THERMALTAKE VM600M1W2Z Dokker BlacX	15 226 Ft
Táp	COOLERMASTER Silent Pro Gold 600W RS-600-80GA-D3	27 829 Ft
Összesen		275 538 Ft

SSD

Hogy korábbi CHIP-es munkatársaink szavaival éljek, már régóta nem történt akkora jó a számítástechnikában, mint az SSD-k esetében. Ha van nagyjából 30 000 forintod, és látványos gyorsulást szeretnél vásárolni rajta, akkor ne a processzorokat böngészd, inkább vegyél egy Samsung SSD 470-et, 64 GB bőven elég a rendszernek, és ha nem játszol egyszerre nyolc különböző játékkal, még az aktuális kedvenc is elfér mellette. Ugyan a lapzárta idején épp több helyen is akciósan árulták a 96 GB-os Kingston megoldásokat, mi inkább a gyorsabb Samsungot ajánljuk.

SAMSUNG
SSD 470, 64 GB

23 990 Ft

VGA

Nagyot esett a GTX 550 Ti-k ára, és mi a tengernyi változat közül a Gigabyte megoldását, a GV-N550OC-1GI GTX550Ti 1GB (szépen cseng, na) ajánljuk. Full HD-hoz nem mindig elég, de kisebb felbontásoknál tökéletesen hozza az elvárt minőséget, ráadásul meglepően halk, és nem is melegszik (persze azért továbbra is megsül rajta egy tojás, puszta kézzel ne nagyon fogdossuk). Lapzártakor 29 000 forintért láttuk több budapesti boltban is, nagyjából 8-12 000 forinttal olcsóbban, mint a házon belüli riválisnak mondható GTX 460-at, és a kettejük között fennálló, nagyjából 15%-os teljesítménykülönbséget figyelembe véve az 550 Ti nagyon nem rossz választás.

GIGABYTE
GV-N550OC-1GI
GTX550Ti 1GB

29 990 Ft

MONITOR

A monitorok piacán finoman szólva is túlkínálat van, így nehéz olyat ajánlani, ami mindenkinek megfelel – hadd hívjuk fel a figyelmeteket azonban a Dell U2311-re, amit alapos árcsökkenés után 50 000 forint környékén vesztegetnek. Annak ellenére, hogy tulajdonképpen ál-IPS panellal szerelik, mérföldekkel jobb képe van, mint az átlagos TN-es megoldásoknak, és majdnem olyan jó, mint a TN+LED-es képernyők (ezek viszont jóval drágábbak). Az U2311-et ezen túlmenően remek felszereltség, kiváló betekintési szögek, és kivételesen jól sikerült talp jellemzi – ha most keresel monitort, érdemes megnézned ezt is.

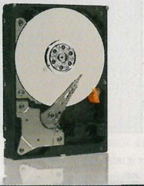
DELL
U2311

46 980 Ft

MEREVLEMEZ

Most, hogy az SSD-k is elérhető áron kerülnek forgalomba, érdemes lehet elgondolkozni egy 5400 RPM sebességű háttértárolón, főleg azért, mert hihetetlen árakon juthatunk hozzá korábban méregdrágán a polcokra kerülő alkatrészekhez. A WD 1500GB Caviar Green 5400rpm 64MB SATA2 WD15EARS ugyan kifutó sorozat (az EARX az újabb változat), de 15 ezer forintért szinte utánunk hajítják, márpedig másfél TB csak-csak elég lesz még egy darabig, ráadásul a Western Digital Green-sorozata energiafelhasználásban is a modern gépek igényeihez igazodik.

WESTERN DIGITAL
1500GB Caviar Green
5400rpm 64MB
SATA2 WD15EARS



13 990 Ft

ALAPLAP

Ha már két gépbe is beletettük a túloldalon, nyilván nem lesz nagy meglepetés, hogy a Gigabyte P67-es alaplapját emeljük ki. Az ASROCK P67 Pro3 B3 kódnévre hallgató eszköz igazán semmi extrát nem ad, csak nagyon jól felszerelt, nagyon stabil, akkor is segít, ha túlhajtani akarsz, de ha nem, akkor a háttérben meghúzódva teszi a dolgát. Bár találni olyan alaplapot, amin több USB-kimenet van, a szükséges mennyiséget itt is megtalálod, 25 000 forint környéki ára pedig a közepesen drága kategória aljára teszi – remek ár/érték arányú alaplap, mindenképpen érdemes számításba venni.

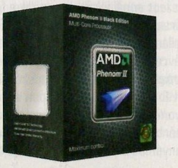
ASROCK
P67 Pro3 B3

22 350 Ft

PROCESSZOR

Bár mostanában mindenki az Intel Core i5 2500-ra, azon belül is a K jelzéssel ellátott szorzólock-mentesített változatra esküszik, mi inkább maradnánk a jóárasított vonalon, és az AMD igáslovát hoznánk fel jó példának. Bár tömörítési és videokódolási feladatok alatt az Intel CPU-ja jobban teljesít, a játékok alatt a tesztek szerint ebből az előnyből semmi sem látszik, márpedig minek fizetnél kétszer annyit, mikor soha nem kódolsz videót? Az AM3-as alaplapok ára, teljesítménye és felszereltsége teljes mértékben megegyezik az LGA 1155-ös foglalattal szerelt megoldásokéval, így ebben a tekintetben sem hagyunk ki semmit.

AMD
Phenom II X4 955



25 990 Ft

CUKI KALANDJAI KERESŐFÖLDJÉN

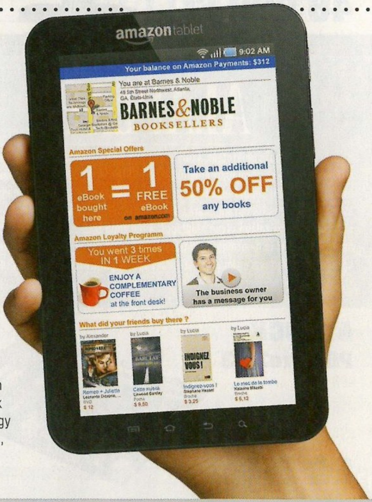
Facebook vs. Google+

Lehet, hogy a Facebook mégsem válik azzá a mindent legázoló óriásgorillává az IT iparágban, mint ahogy azt sokan jövendölték? Nos, úgy tűnik, Zuckerbergék igenis el tudják halasztani a legkedvezőbb alkalmat a konkurencia lezúzására – példának okáért az üzenetküldő szolgáltatásukat is sikerült a szürke középszer jegyében megvalósítaniuk. Most úgy tűnik, hogy ugyanerre a sorsra jut a Facebook fizetős media streaming integrációja is, tudniillik ahelyett, hogy egy saját megoldást fejlesztettek volna a dollárcsilliárdjaikból, inkább jól leszerződtek a Spotify-jal és a MOG-gal, hogy „továbbértékesítik" a szolgáltatásaikat. De akkor hol a hozzáadott érték – kérdeznénk szívesen, aztán inkább mégis csendben kivárjuk, hogy Cuki a videokonferenciázás területén is elrontja-e az elronthatatlan ziccert. Emellett nem sok jóról számolhat be a Facebbok konkurenciájának indított Google szolgáltatás, a + sem. Hiába a nagy vetélytársat porba alázó funkciói, hiába a béta státusz ellenére hamar óriásira duzzadt felhasználói tábor, ha ezek a felhasználók inaktívak. Márpedig jelenleg ez a helyzet: a Google +-t valamilyen módon kipróbálók több mint 80 százaléka szépen megszerkesztette a kapcsolati hálóját – aztán visszament a Facebookra Farmvillezni. Az új szolgáltatás felemás fogadtatását mi sem jelzi jobban, hogy a Google +-on épp azt a Mark Zuckerberget követik a legtöbben, akinek láthatóan nem derogált accountot kreálni a konkurens oldalon.

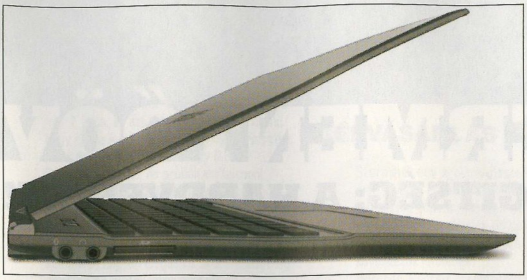
ŐSSZEL TÁMAD A HARCOS AMAZON

Kindle Tablet

A hónap valószínűleg legnagyobb horderejű híre az online áruház fogalmát megtestesítő Amazon megjelenése a táblagépek jelenleg az Apple által uralta piacán. Az iPaden és Samsung Galaxy Tabon edződött felhasználók számára a hardver nem tartogat ugyan különösebb meglepetéseket (7 inches kijelző, multi touch támogatás, 6 GB-nyi memória, amely valószínűleg SD kártyával is bővíthető lesz, egyelőre csak Wi-Fi változat, no kamera), a tervezett ár viszont annál inkább, tudniillik a fogyasztói társadalom webes avatárja mindössze 250 dollárt kér a stílusosan csak „Kindle Tablet" névre keresztelt kütyüje darabjáért. A design viszont nem meglepetések nélkül való, lévén a kérdéses táblagépen egyáltalán nincs nyomógomb – az iparági pletykák szerint azért, hogy már előzetesen is kivédjék Steve „anyámat is beperelem szabadalomsértésért" Jobs jogi offenzíváját, amely a kevésbé szerencsés Samsung lealázásakor épp a Tab iPadhez hasonlatos kiszerelését tette szóvá. Persze a virtuális kutya most sem a hardvernél van elásva, hanem a reá épülő ökoszisztémánál. Márpedig ebben az Amazon legalábbis méltó ellenfele az Apple-nek, hiszen ott van a nap mint nap egyre döbbenetesebb volumeneket produkáló online könyvértekesítés, a már bejáratott felhő szolgáltatások (élükön a Cloud Playerrel) és a Kindle Tablethez állítólag ingyenesen járó Amazon Premium tagság, ami egy csomó kedvezmény mellett például ingyenes házhosszállítást is magában foglal az online áruházban megvett termékek döntő többségére. Ezek után nem csoda, hogy A Forrester IT piackutató cég nem kevesebb, mint 5 millió (!) Kindle Tablet értékesítését vizionálta ez év végéig bezárólag.



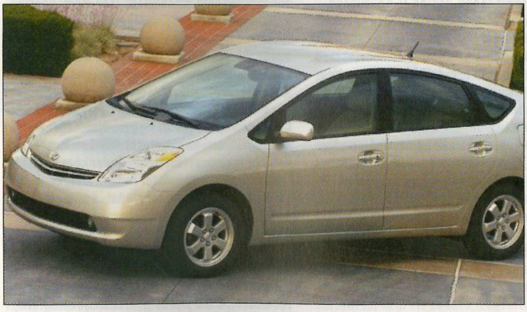
írta: Joshua



SZUPERVÉKONY, SZUPERERŐS

Új Toshiba Prestige notebook

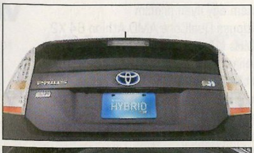
Mindenki a MacBook Airt másolja – mondhatná joggal a kevéssé olvasott Apple fanatikus, ha az ultravékony notebook kategóriáját tényleg kedvenc cége találta volna fel. De nem ő találta, így aztán a Toshibát sem érheti igazán a másolás vádja, amiért is piacra dobja jó nevű Prestige sorozatának legújabb tagját, az alig 0,63 inches vastagságú, és alig több mint 1 kilogrammot nyomó Z830-at. Az igazán emlékezetes elnevezésű Z830 nevétől eltekintve amúgy elég rendesen odapakol az Apple üdvöskéjének, ugyanis van hozzá 13.3-as kijelző, 128GB SSD, háttérvilágított és cseppálló billentyűzet, 3x USB port (ezek közül egy már USB 3.0-ás), SD-olvasó és HDMI-kivezetés is. Ehhez jön még a magnéziumszálas ház, a 6 GB-nyi memóriakapacitás és a legújabb generációs Core i7 processzorok támogatása.

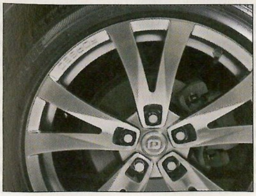


HIBRID LAJHÁRBÓL PAPÍRPUMA

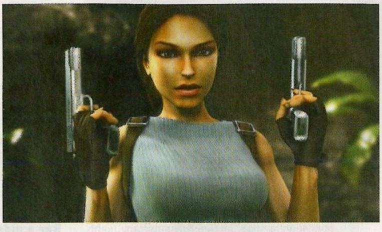
Optikai tuning Toyota Priushoz

A hazánkban is szép számmal futó, világszinten pedig egyenesen a legnépszerűbbnek számító hibrid, a Toyota Prius mostanáig inkább a konzervatív kettős könyvelők, mintsem a közúti kamikazék kedvencének számított. Nos, könnyedén lehetséges, hogy ez a helyzet hamarosan megváltozik, lévén a japán gyártó Toyota Racing Development elnevezésű egysége most bejelentette ama felszereléscsomag elérhetőségét, amely az első és hátsó ütközők spoilerezése, hátsó diffúzor, extra felfüggesztés és alacsony profilú gumik révén igazi vadállatot varázsol a takarékos lajhárból. Legalábbis optikailag, a csenevész motorral nem igazán tud mit kezdeni – így tehát a Prius továbbra is inkább sompolygásra, semmint száguldásra alkalmas.



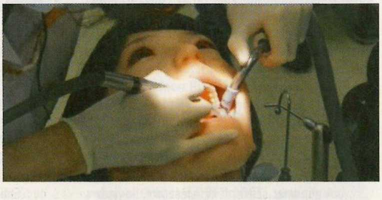


➲ Az Unperfekthaus fejlesztőcég (a nevük azért elég jó eséllyel pályázna a Goethe-díjra) által összedobott Talk-o-Meter elnevezésű kis alkalmazás se többet, se kevesebbet nem tesz, mint amit a neve ígér: egy adott telefonos hívásban részt vevő két fél beszélgetésidejét méri. És hogy mindez mire jó? Nos, a „gyöngéd biofeedback" analízist megvalósító szoftver segítségével állítólag megtudhatjuk, hogy a kommunikációban ki a domináns fél. Szép, szép, de tapasztalataink szerint a másik fél „lealázásának" mértéke a legritkább esetben áll arányban a beszédidővel – ahhoz általában elegendő egyetlen mondat és néhány másodperc is...



➲ A legutóbbi játékfejlesztői kiállítások és konferenciák során állítólag több cég képviselői kezdeményezték, hogy bevezetésre kerülhetne a „best breast physics" díj, az alkotásukban a legélethűbben és legcsábosabban csüngő virtuális női melleket produkáló fejlesztők elismerése. A kérdésben kialakult disputa aztán számos érvet felhozott pro és kontra – példának okáért a komoly tekintéllyel bíró Gamasutra blog szerint mindenképp el kell kerülni az ilyesfajta kategóriákat, mert az elijeszti a komoly vásárlók egy részét... Komoly komputerjáték-vásárlók? Vajon mi lesz a következő célcsoport, akiknek kímélni kell az érzékenységét? A Tudatos Tamagotchi-rajongók Társasága, vagy pedig az Amerikai Anyák Alapja?

➲ Japán kvázi államosítja a szigetország LCD gyártását: miután a hazai gyártók reménytelenül lemaradni látszanak az egyre izmosodó koreai és tajvani konkurencia mögött, a kormányzat egyetlen vállalatba vonja össze a Sony-, Toshiba- és a Hitachi-kijelzők előállítását. A Japan Display név alatt egyesített kapacitások kb. 21.5 százalékos világpiaci részesedésre elegendőek – persze csak a kis és közepes kijelzők piacán (a legnagyobb hajó Samsung felirattal az oldalán már elúszott). Mivel azonban – hála az okostelefonok és táblagépek által generált keresletnek – éppen eme kijelzők piaca áll a legnagyobb robbanás előtt, így a JD-nek igenis lehet keresnivalója a versenyben – még akkor is, ha a Sharp neve kínzóan hiányzik a fenti listáról.



➲ Azt hiszem, az egész emberiség nevében beszélhetek, amikor is határozottan tiltakozom a japán egyetemek által kifejlesztett, és a Tmsuk (?) által megépített Showa Hanako 2 névre hallgató fogászati tesztrobottal való bánásmód ellen. Persze a japánokat nem fogják érdekelni a robotok sajnos egyelőre nem kodifikált jogai, és az orvostanhallgatóikkal jól szétfúrathatják szerencsétlen SH-2 száját is (hiszen ha ez az SH-2, akkor lennie kellett SH-1-nek is), aztán meg mehet szerencsétlen a szeméttelepre... De addig is legalább jól fog kinézni, ami nem csoda, mivel a külcsínért egy guminőket (!) gyártó helyi cég volt a felelős.

írta: Horváth Patrik

hwmentoov@pcguru.hu

HARDVERMENTŐÖV

SEGÍTSÉG: A HARDVEREM!

VIDEOKÁRTYA AZ ÚJABB FPS-EKHEZ

Az lenne a kérdésem, hogy milyen videokártyát ajánlanátok, amivel futna néhány újabb játék (pl:cod7,BFBC3). Nem nagyon értek a témához, ezért fordulok hozzátok.
Jelenlegi gépem:
- Processzor: Pentium(R) Dual-Core CPU E6700 @ 3.20GHz 3.36GHz
- RAM: 4GB
- Rendszer típusa: 64 bites op. rendszer (win7)
- Videokártya kb. 25-30e ft legyen.
Előre is köszi:

KARESZ

Ui:sajnos nem tudom, hol lehet megnézni, hogy milyen alaplapom van, ezért nem írtam le.: S

Szerencsére fejlődtek már annyit a videokártyák, illetve zuhant annyit az áruk, hogy a 30 ezer forint körüli sávban könnyedén tudsz olyat venni, amely az általad támasztott igényeknek megfelelő. Bár a Battlefield 3-nak még nem tudjuk a valós gépigényét, de arra azért lehet számítani, hogy nagyjából az előző rész (BadCompany 2) körül fog mozogni. Ebben az esetben a konyhafőnök ajánlata egy Radeon HD6770, de ha tudsz még egy kicsit spórolni, akkor 36-38 ezer forint környékén a HD6850 talán még jobb vétel lehet. Egyikkel sem jársz rosszul, más kérdés, hogy az erősebbik VGA-hoz már nem biztos, hogy elég a gépedben most csücsülő processzor ereje, hogy kimutassa a foga fehérjét.

GÉPFEJLESZTÉS BAD COMPANY 2-HÖZ

A gépemet szeretném fejleszteni, hogy az még jó néhány évig hű társam legyen!

A konfigom:
- Processzor: Intel(R) Pentium(R) D CPU 3.20GHz
- Videokártya: ATI Radeon 4670 1Gb
- Alaplap: Intel D102GGC2
- Memória: 2 GB DDR2-800 DDR2 SDRAM
- HDD: 160GB
Szerintetek mit kellene kicserélnem? Ezzel a konfiggal megpróbálkozzak vajon a BC2-vel? Előre is köszönöm válaszotokat!
Hű olvasótok:

MÁTÉ

Bár a videokártyád akár még el is vihetné a szóban forgó játékot, a 2 GB memória nem túl acélos mennyiség, mindenképpen akadozni fognak vele a pályabetöltések. Talán még ennél is nagyobb probléma a modernnek még a saját korában sem számító Pentium D processzor, amely hiába rendelkezik két maggal, teljesítménye nem éri el a ma kapható leglassabb Athlon II X2, illetve Pentium G-szériás modellek sebességét. Ki lehet próbálni a játékot, ha kölcsön tudod kérni valakitől, de a CPU miatt több mint valószínű, hogy nem fogja elérni azt a sebességet, amelyet élvezhetőnek lehetne nevezni és ezen a részletesség, illetve a felbontás csökkentésével se fogsz tudni nagyon változtatni. További rossz hír, hogy az alaplapodba ennél újabb processzort nem tudsz beletenni, viszont ha fejleszteni szeretnél, akkor ezek mellett memóriát is venned kell (amely szerencsére most nagyon olcsó, és legalább 4 GB-ot illik belepakolni az új masinákba belőle). Alsó hangon is legalább 35-40 ezer forintos kiadás (alaplap, processzor, memória).

PROCESSZORHOZ LAPOT ÉS MEMÓRIÁT

Van nekem egy ilyen procim
- CPU típusa DualCore AMD Athlon 64 X2, 2400 MHz (12 x 200) 4600+
- CPU alias Windsor-512
- Utasításkészlet x86, x86-64, MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, SSE3
- L2 gyorsítótár 512 KB per core (On-Die, ECC, Full-Speed)
Ehhez kéne 1 alaplap+ram+vidkari. Nem tudom, milyen lenne jó. Játékra kéne, az újakhoz sztem ez már kevés, ezért meg tudod mondani, meddig lehet húzni? Köszi előre is :

DRH

Ui: király az újság, csak így tovább

Sok lehetőséged nincs, ugyanis manapság már szinte teljesen eltűntek a boltok polcairól a Socket AM2-es alaplapok (ilyen foglalattal rendelkezik ugyanis a processzorod). Az a pár darab, ami még maradt, nagyjából 9-12 ezer forint között mozog, illetve ha az egykori csúcskategóriát célzod meg, akkor természetesen lehetőséged van egy 24 és egy 29 ezer forintos alaplapot is hazavinni, de én nem ajánlom, gondolom, nem kell magindokolni, miért. A kínálat 80%-át az Asrock deszkái adják, elvétve lehet találkozni csak egy-egy MSI lappal, de én nem is erőltetném az utóbbit, ha egy mód van rá. Nem ez volt a Microstar legjobb korszaka, maradjunk annyiban. Bővítés szempontjából talán a legjobban mégis a már Socket AM3-mas foglalattal rendelkező MSI NF725GTM-P31-gyel, esetleg a Biostar N68S-sel járnál jól, hiszen ezekbe fizikailag belemegy a mostani processzorod, ugyanakkor bővíteni tudod majd őket a későbbiek folyamán egészen a négymagos Phenom II X4-ig bezárólag. Problémát jelenthet ugyanakkor ennél a két modellnél, hogy a támogatott CPU-k listáján csak az eggyel újabb (Brisbane magos, 65 nm-en gyártott) 4600+ok szerepelnek, így vásárlás előtt mindenképpen érdemes az adott bolttal konzultálni, hogy egy próbát megejthess a meglepetés elkerülése érdekében. Ha tutira akarsz menni, akkor az AM2-es lapok között keresgélj. A processzort általában 2600 MHz-ig gond nélkül lehet tuningolni, utána viszont csak a magfeszültség megemelésével hajlandó feljebb menni, és tekintettel a 90 nm-es gyártástechnológiára, ez a fogyasztáson kívül a hőtermelésnél is keményen megmutatkozna.

VGA ÉS ALAPLAP VÁSÁRLÁS

Szeretnék 60000 Ft-ért egy AMD 880-as chipsetű alaplapot, egy AMD processzort és egy NVIDIA videokártyát venni.
A többi alkatrész megvan. Ti mit javasoltok?

Az Asrock és a Gigabyte alaplapjait nyugodt szívvel megveheted, de a BIOS frissítésekkel már az Asusok is kezdenek kifejezetten jók lenni. Nagyjából a pénzed egyharmadát fogja elvinni az alaplapvásárlás, ha pedig a játék a cél, akkor pedig érdemes a megmaradt ~40 ezer forintnak a nagyobbik részét videokártyára költeni. Egy jó két-, esetleg hárommagos Athlon II processzor mellé mondjuk egy GeForce GTS450-et tudnék ajánlani, más egyszerűen nem fér bele a keretbe.

ATI RADEON 9600XT DRIVER GOND

Hello. Az lenne a kérdésem, hogy van egy ATI Radeon 9600xt 128mb-s videokártyám, ami már 7 éves, és azt szeretném megkérdezni, hogy ahhoz a videokártyához milyen frissítést lehet felrakni? Mert most egy 5.3-as Catalyst van fent, és próbáltam feltenni egy 8.3-ast, de azzal még rosszabb volt. Az 5.3-asnál textúrahibák jelennek meg minden játékban (BATTLEFIELD 2, TORCHLIGHT, FIFA 08, NFS U2), és egyszerűen nem lehet játszani semmivel, nagyon idegesítő. A 8.3-asnál meg egyszerűen semmi játék nem indul.
Egyébként a konfigom:
- Abit nf7s alaplap
- ATI Radeon 9600 xt videokártya
- AMD Athlon 2147mhz (pontosan nem tudom, hogy mi a neve, csak ennyit tudok)
- 512 mb Kingmaxddr 400mhz ram+512 mb adata ddr 400mhz ram
- Samsung sp0802n winchester 80gb
- Mercury KOB AP4400XA tápegység

Segítségedet előre is köszönöm.

DÁVID

Az utolsó hivatalos meghajtó program a 10.2-es, és vélhetően ennél nem is lesz újabb már a 9600XT-hez. Hivatalosan csak Windows XP-hez és Windows Vistához érhető el ez a driver, de utóbbi feltelepíthető Windows 7 alá is, bár az AMD a honlapon felhívja a figyelmet arra, hogy hivatalosan már nem támogatja a DirectX 9-es Radeonokat, ami a Windows 7-es használatot jelenti. Érdemes leszedni a most fent lévő drivert, és feltenni a 10.2-t a support.amd.com weblapról. Ha ugyanúgy csinálja a textúra hibákat, akkor én megpróbálkoznék egy frissen telepített operációs rendszerrel is. Elképzelhető, hogy a probléma forrása maga a videokártya, érdemes lenne másik gépben is kipróbálni, ha van AGP-s alaplap a közeledben. Nem árt továbbá, hogy ha néhanapján kifújod a felgyülemlett port a gépházból, mert ennyi idő alatt gyakorlatilag teljes egészében tönkre tudja tenni a VGA-n található ventilátort és annak csapágyát. Ha pedig a légkavaró nem forog, a kártya túlmelegedhet, amely szintén textúrahibákhoz, rosszabb esetben a videokártya meghibásodásához vezethet. A legnagyobb gond, hogy egy ilyen idős gépnél az alaplap mellett a gyengélkedő tápegység is okozhat ilyen hibát, de ezek kiderítése szintén csak a megfelelő alkatrészek (átmeneti) cseréjével oldható meg. A processzorod egyébként a klasszikus Athlon XP családba tartozik Socket A-s (vagy hivatalos nevén Socket 462-es) foglalattal.

BATTLEFIELD 3 VGA KÉRDÉS

Egy kérdés, ez a videokártya elvinné a bf3-mat (nem a Full HD-ra kell törekedni:))? Sapphire HD5570 2GB DDR3?

GERGŐ

Közepes részletességgel élvezhető sebességet tud produkálni akár Full HDfelbontásban is, de inkább 1600x900-ban érzi jól magát. A 2 GB memória ebben a kategóriában inkább hátrány, mintsem előny, ugyanis általában ezeket a modelleket lassabb RAM-okkal szerelik, mint az olcsóbb 1 GB-os változatokat.

GÉPVÁSÁRLÁS

Szeretnék egy új gépet összeállítani, de nem nagyon értek én ezekhez a kütyükhöz. A mostani gépem már igen elavult azokhoz a játékokhoz, amikkel majd szeretnék a későbbiekben játszani. Ezek a játékok a következők lennének:
Witcher, Sacred 2, DungeonSiege 2, Assassin's Creed 1-2, Dragon Age 1-2, World of Tanks, ja és persze majd a későbbiek folyamán, ha majd egyszer elkészül a Diablo 3. Kiírtam én magamnak, hogy ezek a játékok milyen ajánlott processzort és videokártyát igényelnek, de mint már írtam, ez nekem olyan, mint a kínai nyelv. Olyan gépet szeretnék, amin ezek a felsorolt játékok „röhögve" elfutnak. Hogy mennyit szánnék rá? Ez jó kérdés.
A processzorra körülbelül max.: 30eFt.
A videokártyára körülbelül max.: 30eFt.
Az alaplapra is körülbelül max.: 30eFt. Az alaplap min. tudjon kezelni 6 giga RAM-ot.
Nagyjából ennyi lenne először. Előre is köszönök minden segítséget.
Üdv.:

LALAS

Szerencsére a felsorolt játékok közül látatlanban is a Diablo III-nak lesz a legnagyobb gépigénye, a többit egy mezei gép is simán elviszi. Én a rendelkezésre álló maximális 90 ezer forintot inkább egyben kezelném, ugyanis teljesen felesleges ennek egyharmadát alaplapra, pláne processzorra költeni, hiszen ma már tulajdonképpen a videokártya a legfontosabb alkatrész a teljesítmény szempontjából, ha egy bizonyos gyorsaságú CPU-val már rendelkezik az ember. Processzornak én egy Core i3-2100-at ajánlanék (~25 ezer forint), alaplapnak mellé mondjuk bármilyen Gigabyte, Intel, Asrock, esetleg Asus H65 vagy H67 chipsettel szerelt deszka megfelel, ha USB 3.0-át és SATA 6Gbps foglalatokat is szeretnél, akkor is bőven megvagy 23 ezer forintból, így marad 42 ezer a videokártyára, amelyből könnyedén kijön egy Radeon HD6850, és még marad is némi pénzed.

HD6870 VS. GTX 560TI

Hála az égnek, hogy nem szűntök meg, mivel pont most van szükségem a segítségetekre. Vagy egy éve már írtam nektek ezzel kapcsolatban, de ennyi idő alatt már gyökeresen változott a helyzet. A közeljövőben (okt. 28. előtt - szerintem tudjátok, hogy miért) le szeretném cserélni a jelenlegi MSI HD3870 videokártyámat. A kérdés csak az lenne, hogy mi éri meg jobban?

1., MSI Radeon HD6870 Hawk 1GB 256bit DDR5 PCI-E 930/4200 MHz, vagy
2., MSI N560GTX TwinFrozr II OC 1GB 256bit DDR5 PCI-E 870/4080 MHz, vagy inkább várjak, amíg az
3., MSI GeForce GTX560 TI Hawk 1GB 256bit DDR5 PCI-E 880/4200 MHz ára lejjebb kúszik?

Még egy további lehetőségként fennáll az is, hogy reménykedek a GTX6xx széria megjelenésében, ami ha jól értettem, akkor idén ősszel fog megjelenni (max. télen). A válasz-tásban mindenképpen fontos szerepet játszik a DX11, a 3D támogatás, a TwinFrozr technológia, illetve az SLI/Crossfire lehetősége! (Az MSI kártyákat előnyben részesítem.) Ha tudtok jobb grafikus kártyákat 50.000 Ft. (+/- 10.000 Ft) értékben, akkor várom a javaslataitokat, mert én már tényleg nem tudom, hogy melyiket válasszam, a határidő pedig szűkös.Ha nem nagy kérés, akkor egy konkrét kártyára le tudnátok szűkíteni a csodálatos listámat?
Előre is köszönöm! Hű olvasótok:

ZOLTÁN

Az MSI TwinFrozR technológiát mi is szeretjük, de úgy gondolom, hogy míg a GeForce GTX 560Ti mezőnyben van értelme kifizetni azt a párezer forintos felárat egy sima változathoz képest, addig a Radeon HD6870-eknél kifejezetten pofátlanság közel 10 ezer forintot elkérni a módosított ventilátorkupacért – főleg, hogy a Radeon eleve olcsóbb, mint a szóban forgó GeForce, igaz, legtöbbször kicsit lassabb is. Őszinte leszek, én 57 ezer forintot nem adnék egy Radeon HD6870-ért, hiszen 45-50 ezer forint között rengeteg gyártó modellje megtalálható ugyanezzel a chippel és nem egy van köztük, amely nemcsak hatékony, de viszonylag halk hűtőrendszerrel is bír. Ennek fényében én az első opciót kihúznám a listáról, de az utolsónak se látom értelmét, az a pár MHz nem oszt nem szoroz, annyit röhögve tud a sima TwinFrozR is erőlködés nélkül (sőt). Én csak a második versenyzőt tartanám meg a listáról, és mellé mondjuk egy SapphireRadeon HD6870 VaporX-et tennék 50 ezerért, de sokan dicsérik a 48 ezerért kapható Gigabyte OC változatát is, csak az a 29 centis hossza miatt nem sok házba fér be. Remélem, sikerült segíteni, a lényeg, hogy egyik kártyával sem jársz rosszul, hiszen pont annyival drágább a GTX 560Ti, amennyivel átlagban gyorsabb. Más kérdés, hogy tudása alapján a Radeon valamivel jobb, de nem biztos, hogy ez a jövő játékaiban ki fog ütközni. Én a Radeont venném, de érdemes körülnézni a HD6950-esek körül is, ugyanis a Sapphire rövidített NYÁK-ú változata már 64 ezer forintért elvihető, és az se hangos, más kérdés, hogy a GeForce-nál alig gyorsabb. Ha nagyon szereted az MSI kártyákat, akkor a TwinFrozR-es GTX 560Ti-vel nem jársz rosszul.

levrov@pcguru.hu

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Én igazából nem szeretek költözni, mert olyankor rengeteg olyan dolgot kell rendszerbe helyezni és dobozba pakolni, amit nem véletlenül nem így tárolok. Ettől függetlenül életem utolsó két költözése egész jól sikerült – egyrészt pár éve, mikor az amúgy minden szempontból remek fővárosunkból mozdultam odébb pár kilométert, másrészt meg most, hogy a szerkesztőség tette át a székhelyét. Ez utóbbi az, ami nektek is számít talán valamennyit, úgyhogy elmondom: jól jártunk. Végre saját irodánk van, és nem kell egy légtérben ülnünk negyven másik emberrel, és az sem elhanyagolható szempont, hogy egy régi gyártelepen van az épület, ami kifejezetten jól védhetővé teszi a főhadiszállást zombi-apokalipszis esetén. Eleve van egy sorompó a bejáratnál, úgyhogy már csak a géppuskaállások hiányoznak, illetve néhány jól elhelyezett taposóakna... Hm, egy kicsit talán elkalandoztam, sok volt a Dead Island ebben a hónapban.

SÉTA

Szeva PC Guru team !
(Ja, és szeva Miguel!)

3 éve olvasom a Gurut és arra gondoltam megkérdek 1-2 dolgot, oké? HA NEM, AKKOR!!!!!

1. Be lehet hozzátok sétálni a szerkesztőségbe? Ha igen, mikor, mert nem fogok potyára Pécsről utazni...

2. 18 éves leszek és érdekelne a ti munkátok. Nincs valami nyári melótok? Bármi jó, Chris idegesítése, játéktesztelés, vagy vezethetném a lapot. Tök jó volna nem? Imádom a lapot, úgyhogy tegyél be.

Na ennyi voltam csá:

DRH

Az első kérdésre a válasz az, hogy sok látnivaló nincs itt, de ha valaki igazán be akar jönni, akkor tegye meg bátran – két kérésünk van mindössze. Az egyik, hogy lehetőség szerint szervezkedj össze pár emberrel, a másik, hogy küldj egy levelet, mielőtt jössz. Az előbbire azért van szükség, hogy egyszerre sok ajándékot kapjunk (mert természetesen miért másért jönnétek, ugye), az utóbbi pedig azért fontos, hogy – ahogy te is fogalmaztál – ne gyere potyára. Bár hétköznap munkaidőben elég nagy valószínűséggel van itt valamelyikünk (főleg Chris, mert itt van fűtés, és nincs asszony), de nem titok, hogy előfordult már a szerkesztőség történelmében olyan is, hogy egy-egy hét... izé, nap úgy telt el, hogy az iroda üresen állt. Persze a lap készítése ettől még ment tovább, a mi állásunk olyan, hogy nem fakadsz sírva, ha haza kell vinned a munkát.

Nyári melónk nincs, illetve úgy általában nincs semmi olyan, amit ne végeznénk el mi magunk: a játéktesztelést megoldjuk házon belül, a lapot elnavigálja Bate (ha Csongornak ment havi 3 perc melóval, akkor olyan nagy feladat nem lehet azért), Chris idegesítése meg végképp része a napi rutinnak, most például azzal szívatjuk, hogy képtelen bekapcsolni a irodai légkondit. Az ő kezében valamiért nem működik a távirányító, viszont idegességében teljesen úgy viselkedik, mint az 2001: Űrodüsszeia első tíz percének főszereplői (gyengébbek és Chris kedvéért: a majmok), mikor rájönnek az eszközhasználat alapjaira: artikulálatlanul üvölt és hadonászik, kezében a számára földön kívüli technológiával.

CSAK NYUGI

Tisztelt Pc-Guru!

Minap hajnalban azzal kísérleteztem hogy a 3 éve megvásárolt Gears of Waromat feltelepítsem. Hát nem ment, két okból: 1. Nem volt elég Zoloftom... XD 2. mert az a k...... Microsoft arra nem képes, hogy a játékát rendesen összehozza. Ezért innentől kezdve minden respect részemről azoknak a playereknek, akik azzal töltötték az idejüket, hogy hackeljék ezt a f..talicskát. Eszem megáll, a Microsoft csodálkozik, hogy nem fogy a game amit alkotott? Akkor 30 dollárért (6.000,-) vettem ezt a ....t, és nem működik, torrentnél meg, hm... Legrosszabb esetben is 5 dodóm bánná, de legalább 100% hogy elindul. Tisztelettel:

L.P.

u.i. Hálás lennék, ha ezt a levelem betennétek a szeptemberi Guruba, mivel szept 12.-én lesz a szülinapom, és egy dvd nélküli tiszteletpéldányt is küldenétek belőle, amit jövő nyáron mutogathatok a születendő gyermekemnek, hogy lássa, igen, apu otthagyta a lábnyomát a gamerek sárgaköves útján. Ja, és köszi hogy végigolvastad a siránkozásom. XD

Hát, azért ez még akkor is kicsit elhamarkodott következtetés, ha speciel igazad van, és a hiba nem a te készüléked állapotából adódik, de kicsit más élethelyzetbe helyezve a dolgot, ha elromlik az autód, akkor éljen minden kocsitolvaj? Na ugye. Amúgy – bár tudom, hogy ez nem megoldás – szerintem senkit nem fog zavarni az, hogy egy már megvásárolt játékot le is töltesz, és inkább azt a változatot használod, és én tényleg utánanéznék, hogy nincs-e valami megoldás erre a problémára, mielőtt ilyen durván elhagyom a józan eszem – ha megszületik a gyerek, meglátod, milyen fontos, hogy a kemény helyzetekben is higgadt tudj maradni. Mert ha így reagálsz egy sikertelen telepítésre, mit szólsz majd akkor, ha nem tudsz időben elugrani a gyerek alfeléből előtörő sugarak elől, pelenkacsere közben? (Tiszteletpéldánnyal sajnos – a hagyományteremtés elkerülése végett – nem szolgálhatok, de sok boldog születésnapot, illetve jó szórakozást kívánok a gyerekhez!)

MÚLTIDÉZÉS

Szia(sztok)!

Az a kérdésem, hogy régebbi lapszámokat lehet-e valahol venni? Mostanában újra játszogatnék, és az elmúlt 5-8 évet pótolandó 1-2 teljes játékot beszereznék. Erre a Guru tűnik a legjobb megoldásnak. Amikor még „hárdkór gémer" voltam, akkor előfizetés útján rendelkeztem minden lapszámotokkal, (amit a postás el nem lopott..) és hosszú évek kihagyása után egy kis casual visszatéréshez pár akkor kihagyott játékkal elvesztegetném némi szabadidőmet. A kézenfekvő letöltés helyett inkább egy guru társaságában idéznék egy kis múltat. :D Előre is kösz a segítséget!

ÁKOS

Na, ez az előző levél ellenpontjának sem utolsó – sajnos azonban pontos információkkal nem szolgálhatok, bármennyire is szeretnék. A mostani költözésnél nem láttam hegyekben állni a régebbi lapszámokat, ami persze nem jelenti azt, hogy nem hoztuk őket magunkkal, csak azt, hogy egy előttem jól eltitkolt helyszínen tároljuk őket. A legjobb, ha írsz egy levelet az

elofizetes@skorpioprint.hu-ra, ez beindítja majd a gépezetet, és pár nap múltán biztos vagyok benne, hogy választ is kapsz majd – főleg akkor, ha megírod, hogy pontosan melyik lapszámokat szeretnéd megvásárolni. A másik, emberi interakciót kevéssé igénylő megoldást a Guru kollekciók megvásárlása jelenti, ez három darab, a korábbi forgalmazásból visszakerült, összecsomagolt és újrakiadott újságot jelent, és ezekben is ugyanúgy megvan minden: a cikkek és a DVD-melléklet a teljes játékkal egyaránt. És persze a szerkesztőség nevében köszönöm, hogy visszatérsz hozzánk, üdv újra a csapatban!

ÉS MOST BESZÉLJÜNK A GOMBÁRÓL

Kedves Pc Guru!

A nyár alatt többször is volt időm elolvasni régebbi számaitokat, és minden cikk végén észrevettem egy jelet. Mi az a jel? Először azt hittem, a Super Marióból lett kiszedve valami. Aztán meg azt hittem, egy kis gomba az. Szóval meg tudnátok mondani, hogy az ott micsoda, mert nagyon kíváncsi vagyok rá. Hű olvasótok:

ROHAMKUKAC

Kedves Rohamkukac, többször is igazad volt a nyár folyamán, ugyanis ez egyrészt tényleg valami, amit a Marióból vettünk ki (bár így leírva ez olyan, mintha a bal veséjét, esetleg a combjából egy darabot kölcsönöztünk volna szegény öreg vízvezeték-szerelőből), méghozzá egy – dobpergés – gombát. Szati valamiért jó ötletnek tartotta, hogy ez legyen a cikkek végét jelző dizájnelem, mi meg nem kötözködünk vele, még mindig jobb, mintha valami békaembert vagy a saját aktját pakolná oda...

GAL6

Üdv Miguel!

Egy számomra fontos dologgal fordulok hozzád. Szeretem az újságot, olvasom, amikor tudom (habár mostanában csak néha tudom megvenni mert spórolok jogsira). Az lenne a kérésem hogy van a sokak által ismert Gal6 nevezetű online játék. Az a nagy gondom, hogy a néhai 4 ezer játékos eléggé megcsappant, és a játék tulajdonképpen haldoklik. A konkurenciától (gs) több mint egy évvel ezelőtt járt ott, és interjút is készített, ezáltal is megdobva a játékosok számát. Mivel én jobbnak tartalak titeket, és gondolom a rajongói táborotok is nagyobb, az lenne a kérésem, hogy nem tennétek-e meg, hogy nem mennétek-e el a Gal6 fejlesztőihez interjút készíteni. Nekem és még néhány száz embernek sokat szamítana, ha olyan lenne ez a játék, mint régen. (Hu. gal6.com a játékcím mellesleg.) Ha nem, azt is megértem.

Köszönöm, hogy elolvastad, és ha tesztek valamit, akkor azt még jobban megköszönném.

ÁDÁM

Az a helyzet, hogy a Gal6 akkor végighaknizta a teljes magyar játéksajtót, a GS-cikkel egyszerre ugyanis nemcsak nálunk, de az 576Kbyte (akkor még működő) print változatában is volt róluk cikk. A baj az, hogy már akkor is erősen reklám szaga volt a dolognak, és a rendszer ilyen erős hátszéllel sem tudta hozni az előzetes terveket, így a legtöbb, amit tehetek, hogy itt, a levrovban foglalkozunk a dologgal. Tehát emberek, ha valakinek van kedve magyar fejlesztésű, böngészőben játszható űrstratégiával hetyegni a szabadidejében, akkor a fenti linken elérhet egyet. Minőségi darab egyébként, és mint a mellékelt ábra mutatja, odaadó rajongótábora van. Csak úgy, mint a Gurunak. Közéjük tartozol? Írj levelet!

Miguel
levrov@pcguru.hu

A HÓNAP KÉPE

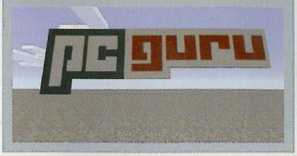
Üdv, PC Guru team!

Egyik nap megihletett a Minecraft és kiraktam gyapjúból a logótokat. Remélem, tetszik.

Kérlek, írd meg, hogy tetszik-e vagy sem. Még van egy projekt, amit szintén Minecraftban, szintén a PC GURU-val kapcsolatban tervezek, és azt is eljuttatom hozzátok.

Kösz előre is!

Loky



HÓNAP LEVELE

Szia Miguel!

Azért írok, mert már sokszor olvastam olyan leveleket, amikre reagáltál, hogy miként lehet valaki nálatok cikkíró. Tudom, hogy ez nem egy egyszerű móka (magamtól is tudtam, nemcsak azért, mert válaszaidban ezt többször megírtad), ezért nem is ez lenne a kérdésem. Azt szoktad válaszolni, hogy aki ilyen irányba orientálódna, az írjon blogot, és ha azon jó cikkek jelennek meg, illetve érdekesek az írásokokat/sok követője van, akkor lehet róla szó állásinterjún, illetve miegymás. Két kérdésem merült fel, amiben kérném a segítségedet, mivel magam is hasonló „online napló" írásába fogtam (amennyire az időm engedi). Nevezzük mondjuk a PC Guru cikkeit a példakép-cikkeknek, és ezért volna kérdésem a kulisszák mögött zajló dolgokkal kapcsolatban (nem bevágódni akarok, hanem tényleg tetszenek a humoros és jól megírt cikkek).

1. Van-e valamilyen koncepciótok, ami alapján fogalmazzátok a cikkeiteket? Látom, hogy bevezetés-tárgyalás-befejezés, de miként tervezitek ezt meg? Mert ahogy olvasom őket, látom, hogy itt kitértek a grafikára, ott a motorra, majd a sztorira és megint tartunk valahol. Van esetleg valamilyen rutinotok, hogy mikor mit szerepeltettek, vagy kapásból írtok amit gondoltok, és azt javítjátok fel, rázzátok gatyába? Gondolom minél többet ír az ember, annál könnyebben jönnek ezek, ezért ha van valami tipped, amit egy kezdőnek ajánlani tudsz, szívesen olvasnám a javaslatokat. (A humort nem lehet megtanulni, de gyakorlással akár fakadhat is az emberből. :P) Amúgy mennyire snassz szerinted, ha ugyanaz az író több írásában is szerepelteti ugyanazt a poént? Például a mostani számban kétszer is olvastam a Fel! Támadunk! alcímet, igaz külön szerzőtől. Mondjuk ha két cikkemben egymás után ilyet írok, az vajon gáz, vagy poén?

2. Van esetleg olyan blog, amit ti is szoktatok olvasni, mert érdekesnek találjátok? Vagy ti is úgy értek haza meló után, mint a híres nőgyógyász, hogy csak játékot és számítógépet ne? ;) Olyasmi oldalra gondoltam, ahol esetleg tippek olvashatók, vagy sok amatőr írása jelenik meg, akiktől esetleg lehetne tanulni. (Az IDDQD egy híresebb blog, de azt nem amatőrök írják, igaz tanulni abból is lehet.) Előre is köszi!

Shiron

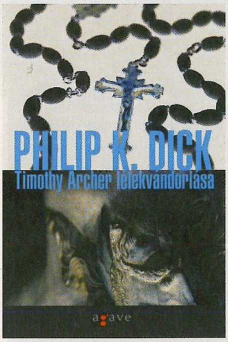
Végre egy olyan levél, ami konkrétumokra kérdez rá (és amiben a helyesírási hibák száma elég alacsony volt ahhoz, hogy elhiggyem az író szándékának komolyságát). Az első kérdésedre szerintem nehéz generális választ adni, én úgy írok cikket,hogy mindenféle előzetes tervezés nélkül leírom mindazt, ami eszembe jut a témáról, van, aki ennek ellenpontjaként mindent alaposan megtervez, szinte listát készít az érinteni szándékozott pontokról, és van Stöki, aki valami varázslattal ezt a két módszert vegyítve tud olvasmányos írásokat létrehozni. A Fel! Támadunk! alcím nekünk is feltűnt, sajnos már csak akkor, mikor késő volt, de alapvetően nem szeretjük mi sem az ilyesmit. Arról, hogy mennyire érdemes ugyanazokat a poénokat ellőni – semennyire. Annak van értelme, ha van egy stílusod, és azt hozod stabilan, azonban ismételni magadat nagyon rossz ötlet, és könnyen vissza is üthet.

Hogy mit olvasunk? Mindent. Ha igazán jó akarsz lenni (és ezzel nem azt akarom mondani, hogy mi azok vagyunk, mert itt a Gurunál sokszor csak ugatjuk ezt az újságírás dolgot), akkor nem szabad leragadnod annál, hogy játékos témájú írásokat olvasol. Olvass el mindent, könyveket, cikkeket, híreket, beszédeket korábbi történelmi eseményekkel kapcsolatban, fórumhozzászólásokat, és sorolhatnám még. Egyrészt attól még senki nem lett kevesebb, hogy elolvasott valamit, másrészt meg legalább addig sem a tévét bámulod.

PHILIP K. DICK

Timothy Archer lélekvándorlása

regény • Agave könyvek

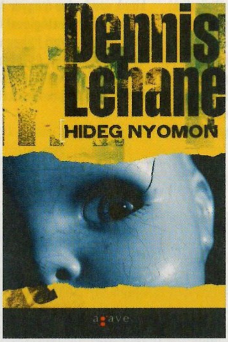


A Timothy Archer lélekvándorlása Philip K. Dick utolsó műve, amelynek a mester már meg sem érte a kiadását. A regény főhőse a címszereplő püspök, akinek a fia és szeretője halálát követően megrendül az Istenbe vetett hite. Dick ezen munkája a Valis-trilógia befejező darabja, és a szerző munkásságához híven egy igen elgondolkodtató olvasmány, amely a halál és hit kérdéskörét járja végig a szerzőtől megszokott, meglehetősen egyedi módon.

DENNIS LEHANE

Hideg nyomon

regény • Agave könyvek

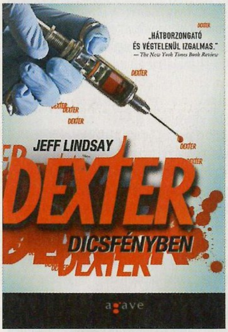


Szeptemberben végre hazánkban is megjelenik Dennis Lehane zseniális Gennaro/McKenzie-sorozatának negyedik kötete Hideg Nyomon címmel, és a nyomozópáros eddigi legellentmondásosabb/legmegrázóbb történetével. A regényből 2007-ben egy roppant igényes moziadaptáció is készült Ben Affleck rendezésében, és a kötet elolvasását azoknak is melegen ajánljuk, akik már végigizgulták a mozgóképes változatot.

JEFF LINDSAY

Dexter dicsfényben

regény • Agave könyvek



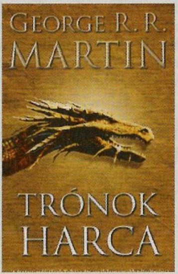
Kedvenc sorozatgyilkosunk szeptemberben visszatér a könyvesboltok polcaira, hogy tovább borzolja a kedélyeket. Dexter ezúttal egy tizennyolc éves lány után nyomoz, akit feltehetőleg egy szekta rabolt el szeretteitől. Hősünk természetesen a maga sajátos módján igyekszik megoldani az ügyet, ám a kutatás mellett még arra is oda kell figyelnie, hogy a múltból valaki igyekszik véget vetni „idilli" életének.

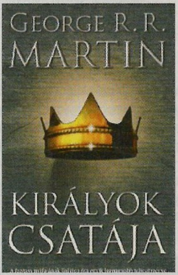
GEORGE R. R. MARTIN

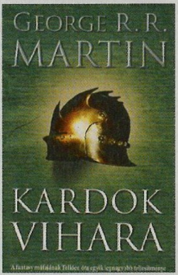
A TŰZ ÉS JÉG DALA CIKLUS

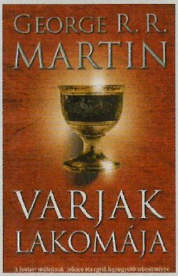
Trónok harca, Királyok csatája, Kardok vihara, Varjak lakomája

Alexandra kiadó • 896/976/1216/896 oldal • 3499/3499/3499/2990 Ft





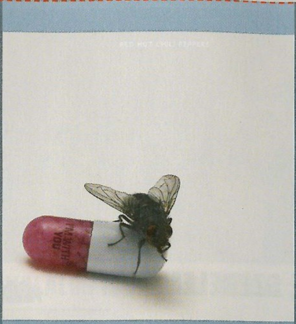




George R. R. Martin Tűz és Jég dala ciklusa még jóindulattal sem nevezhető friss olvasmánynak, hiszen a szerző éppen húsz éve, 1991-ben kezdte el papírra vetni a nagysikerű sorozat első részét, ami végül 1996-ban jelent meg nyomtatásban (Amerikában). Az eredetileg „csupán" trilógiának tervezett sorozat azóta öt kötetre hízott (és még legalább két folytatás van hátra), és konkrétan meghódította a világot, hiszen nemcsak a műfaj szerelmeseinek körében lett népszerű, de még azokat is elvarázsolta, akik egyébként nem nagyon rajonganak a fantasy zsánerért. A népszerűség tehát egyáltalán nem új keletű, azonban Martin munkája idén újból az érdeklődés középpontjába került, mikor az HBO nekilátott, hogy sorozatot forgasson a ciklus első részéből, a Trónok harcából. A kiváló színészek közreműködésével és hihetetlen precizitással megalkotott tv-széria egy csapásra meghódította a nézőket, akik aztán érthető módon elkezdtek érdeklődni az eredeti regények iránt is.

Az újbóli fellángolás ziccerét (érthető módon) nem tudta kihagyni a hazai kiadó sem, így az Alexandra fogta a korábban keménykötésben, védőborítóval megjelent sorozatot, és puha kiadásban, ráncfelvarrott tipográfiával, átszabott méretben bocsátotta ismét a régi és új rajongók rendelkezésére. Mi pedig nem lehetünk elég hálásak ezért, ugyanis ez a sorozat valóban megérdemli, hogy ott figyeljen minden fantasyrajongó polcán. George R. R. Martin munkája nemcsak azért lenyűgöző, mert lebilincselően és érdekfeszítően van megírva, hanem azért is, mert egy olyan világot tár elénk, amely kidolgozottságában csakis Tolkien mesterművéhez, a Gyűrűk urához mérhető. Westeros földjén járunk, a hét királyság birodalmában, ahol egymással vetélkedő ősi lovagcsaládok kelnek birokra (hol csak a háttérben intrikákkal, hol kardok és pajzsok által) a vastrón birtoklásáért. A tűz és jég dala nem a mérete okán lesz monumentális, nem a több ezer oldalnyi történet emeli az átlag fantasyk fölé, hanem az az egészen elképesztő zsenialitás, ahogy Martin megalkotta képzeletbeli világát és annak szereplőit. Közeledhetünk úgy a kötetek felé, hogy szimplán a jó és rossz harcát keressük benne, azonban hamar rá fogunk döbbenni, hogy ez a sorozat legalább olyan bonyolult és kiszámíthatatlan, mint maga a való élet, és egyáltalán nem biztos, hogy a tiszta szívű, becsületes szereplőké lesz a dicsőség.

Ugyan több dolog is lenyűgöző az eddig öt kötettel bíró sorozatban, de az egyik legmegragadóbb tényező egyértelműen az, ahogy a szerző a szereplőkkel bánik. Nincs egyetlen töltelék figura sem, mindenkinek kidolgozott személyisége, célja és értelme van, ám szinte senki nem ismerhető ki elsőre, könnyen lehet, hogy akit korábban kedveltünk, néhány száz oldal után az egyik legutálatosabb karakterré alakul át (és fordítva). Martin azonban nemcsak a szereplők végtelenül precíz kidolgozásában mester, de abban is, hogy egyik döbbenetből a másikba ejtse olvasóját. Fordulat és meglepetés bőven akad már az első kilencszáz oldalon is, és ezek után nincs sok csodálkoznivaló azon, hogy azok is a könyvek után nyúlnak, akik csak a (Trónok harca című regényt szinte tökéletesen feldolgozó) sorozatot látták. Ha elfogadtok egy tanácsot, akkor abban az esetben is az elejéről kezdjétek a ciklust, ha már túl vagytok a tv-s verzión, és a vastag kötetektől sem kell megrettennie senkinek, ha ugyanis elkap a történet sodrása és elmerültök benne, akkor a több ezer oldal sem lesz elég, hogy beteljetek vele.



RED HOT CHILI PEPPERS

I'M WITH YOU

Warner ➲ 14 szám

Igaz ugyan, hogy az elmúlt évtized valami páratlanul jó volt, de az még ennek tudatában is bátran leírható, hogy 2011-ben egyszerűen nem volt és nem is lesz olyan album, amit annyira lehetett volna várni, mint az új Red Hot Chili Pepperst. Nem véletlenül: a kiénhedt rockerek táborához lassan jelentkezést benyújtó Kledis-brigád a monumentális Stadium Arcadium, azaz 2006 óta nem adott ki semmit, időközben pedig a korábban egyszer már (majdnem az élők sorából is) távozó Frusciante végleg lelépett. Márpedig ha valaki, hát ő volt az RHCP gerince, az az összetartó erő, aki a néha derékig érő hajával, de jobbára az utolérhetetlen gitártudásával fogta össze Flea basszeros ámokfutásait és Kledis őrült dalszövegeit. 14 szám után kijelenthető, hogy a Frusciante helyére érkező tejfelesszájú Josh Klinghoffer tisztességes, de nem zseniális gitáros – ahogy az új RHCP lemez sem az. Az I'm With You meglepő módon nem a Californicationnel lefektetett hangzást, hanem javarészt a korábbi korszakot próbálja zeneileg felidézni, és ez az Annie Wants a Babynél vagy épp a zongorás hurráheppi hangulatot árasztó Happiness Loves Companynél még működik is, de a maradék 11-12 számnál annyira már nem. Tisztességes, de felejthető, és kissé lélektelen lemez ez, amely nehezen tudná bekötni a Californication-By The Way-Stadium Arcadium mesterhármas cipőjét: talán majd legközelebb, remélhetőleg kevesebb várakozás után.

EZEKET HALLGASD: Annie Wants a Baby // The Adventures of Rain Dance Maggie // Happiness Loves Company

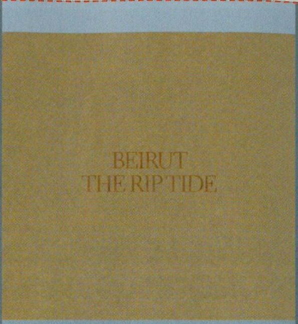
M83

HURRY UP, WE'RE DREAMING

Mute ➲ 22 szám

Mi a közös a Daft Punkban, a Justice-ban és az M83-ban? Az, hogy mindannyian hihetetlenül tökös, pokolian jó elektronikus zenét játszanak – ja, és mindannyian franciák. 2011-ben talán már bátran le lehet írni, hogy nemcsak a bor- és sajtimádatot, de az elektro-zsenialitást is a génjeik között hordozzák. A 2008 óta tartó várakozásnak lett most vége, itt a Hurry Up, We're Dreaming! Az már alapból döbbenetes, hogy kétlemeznyi számot sikerült összekalapálni, de az már egyenesen csodaszámba menő, hogy ebből jó, ha egy apró maroknyi az, amit az ember elfelejtene. Mert ha már a második, a Midnight City olyan, hogy végérvényesen, de minimum napokra ráragad a loop, akkor az már jelent valamit. Például azt, hogy nagy eséllyel ez lesz az ősz legnagyobb slágere. Az M83 a ködbe vesző álmodozását a nyolcvanas évek szintihangzásával vegyítve számról számra tud új tempót, új hangulatot teremteni. A Where The Boats Go álmos melankóliája, az első lemez közepét aranyos akcentusú kislánnyal és a Szezám utcára emlékeztető hangzással feldobó Raconte-Moi Une Histoire után a hallgató már szinte bármire fel van készülve, és az M83 ezt ki is használja. Bár a Hurry Up nem annyira korszakalkotó, nem olyan fontos mérföldkő, mint a 2008-as Saturdays=Youth, de még így is az elektro aréna színterének legjobb 2011-es albuma.

EZEKET HALLGASD: Midnight City // Echoes of Mine // This Bright Flash



BEIRUT

THE RIP TIDE

Pompei Records ➲ 9 szám

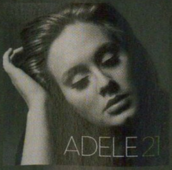
Az Arcade Fire Grammy-tarolása történelmi esemény volt: nemcsak azért, mert már régóta esedékes lett volna nekik egy díj, de azért is, mert az általuk képviselt szubkultúra végre megkapta azt az elismerést, amit a pop uralta zenevilág ez idáig hajlamos volt elnyomni. És ha az AF díjat kapott, akkor talán idővel díjazhatják a hozzájuk hasonló bandákat is – a Beirut pontosan ilyen, hiszen gyakorlatilag az Arcade Fire-rel egy időben, de folklórosabb hangzással indult a pályájuk, a The Rip Tide pedig egy centire se tér le erről az ösvényről. Nincs is rá ideje, hiszen az album alig 9 számon keresztül élteti Zach Condon bizsergetően gyönyörű hangját és a 11 taggal rendelkező zenekar páratlan hangzását, ahol minden hangszer megszólal, amit érdemes egy színpadra vinni. A lemez a Candle's Fire-ral ezt rögtön meg is mutatja, hiszen a tangóharmonikára húzott trombiták, az instant jókedvet hozó lágy dobdallamok és a könnyed akusztikus gitárhangok nemcsak itt, de az egész albumon dominálnak, és a zongorára különösen sokat építő Vagabondban teljesednek ki igazán. A lendületes tempót megtartani persze nem nehéz kilenc szám alatt – a lemez legnagyobb baja pont a rövidsége, így ez nem egy igazi, kerek, egész élményt nyújtó album, sokkal inkább pazar örömzenélés. Annak viszont szinte tökéletes.

EZEKET HALLGASD: Port of Call // Vagabond // A Candle's Fire

TOVÁBBI ALBUMAJÁNLATOK

ADELE

21

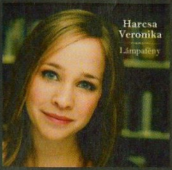


CHEMICAL BROTHERS

Brotherhood

HARCSA VERONIKA

Lámpafény



DAVID GUETTA

Nothing But The Beat

IRIE MAFFIA

The Beast

MAJMOK BOLYGÓJA: LÁZADÁS

ADATOK

RENDEZŐ
Rupert Wyatt

SZEREPLŐK
James Franco. Freida Pinto, John Lithgow, Andy Serkis

HOSSZA
105 perc

Utoljára tíz éve találkozhattunk a Majmok bolygójával, akkor Tim Burton dolgozta fel a mindenki által ismert történetet (egy űrhajós kényszerleszállást hajt végre egy intelligens majmok uralta bolygón), ám a film sem a kasszáknál, sem a kritikusoknál nem szerepelt túl jól, így nem folytatódott a remake-széria. A filmet gyártó stúdió csak 2011-ben merte újra elővenni a majmos sztorit, ám ezúttal nem a '68-as eredeti alaptörténetét dolgozták fel, hanem egészen új módon közelítették meg a témát, így a Lázadás alcímet viselő alkotás azt meséli el, hogy a majmok miképp kerekednek felül az emberiségen. A cselekmény során megismerhetjük a Cézár nevű csimpánz születésének körülményeit, tanúi leszünk, miképp válik egyre intelligensebbé, a fináléban pedig azzal szembesülhetünk, hogyan áll a majmok „seregének" élére. A film egyik legnagyobb erőssége, hogy végig a realitások talaján marad, és szépen kidolgozott választ kapunk arra, hogy miképp is történhet meg a majmok hatalomátvétele. A jól összerakott forgatókönyvnek köszönhetően nemcsak egy remek folytatásnak ágyaztak meg az alkotók, de a film lényegében tökéletesen passzol az eredeti szériához is. És nemcsak a sztori szempontjából állja meg a helyét az új Majmok bolygója, a látványra sem lehet panasz, hiszen a WETA stúdió által életre keltett állatok egészen lenyűgözőek. Összességében a nyár meglepetése a Lázadás, így ha még nem láttátok, mindenképpen érdemes pótolnotok.

Remek sztori, kiváló látvány, és még a színészi játék is teljesen rendben van.

GURUMÉRLEG

Pont akkor ér véget a történet, mikor kezdene igazán izgalmas lenni, és messze még a folytatás.

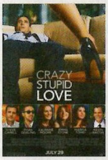
ŐRÜLT, DILIS, SZERELEM

ADATOK

RENDEZŐ
Glenn Ficarra, John Requa

SZEREPLŐK
Steve Carrel, Ryan Gosling, Julianne Moore, Emma Stone

HOSSZA
118 perc

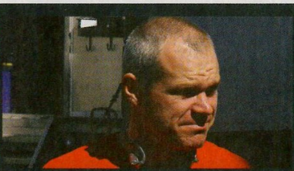


Vannak filmek, amelyeknek az ember megnézi az előzetesét, és azt gondolja: „Ezt látnom kell!". Így voltunk mi is az Őrült, dilis, szerelemmel, amely első látásra egy könnyed romantikus komédiának tűnt, méghozzá kiváló színészek (Steve Carrel, Ryan Gosling, Kevin Bacon, Emma Stone és Julianne Moore) közreműködésével. Főhősünk Cal, akinek a neje kiadja az útját, minek köszönhetően a férfi rövid úton az egyik helyi bár törzsvendége lesz. Itt ismerkedik meg Jacobbal, a fiatal sármőrrel, aki a szárnyai alá veszi Calt, és megpróbál igazi férfit faragni belőle. A film eddig a pontig egészen szórakoztató, és még az is mulatságos, ahogy Steve Carrel lepukkant középkorú karakteréből ígéretes hódító kerekedik. A gond akkor kezdődik, mikor a forgatókönyv elkezd komoly érzelmeket adagolni a történetbe, mindenki szerelmes lesz mindenkibe, csak senki nem a megfelelő emberbe, így nagyon gyorsan fárasztó és kínos jelenetek kezdik ismételni egymást, hogy aztán minden egy borzasztóan giccses happy endben oldódjon meg. A filmnek vannak jó pillanatai, de főleg az első egy órában, aztán kiderül, hogy a karakterek nincsenek rendesen kidolgozva, sok a felesleges szereplő, és szép lassan a humort felváltják a feleslegesen érzelgős jelenetek. Az Őrült, dilis, szerelem lehetett volna egy minden pillanatában szórakoztató vígjáték, ám ez nem jött össze, így csak egy közepesen szórakoztató történetet kapunk a mindent legyőző szerelemről.

A történet jól indul, Ryan Gosling és Steve Carrel össze nem illő párosa igenis szórakoztató...

GURUMÉRLEG

...ám egy ponton ketté szakítja őket a forgatókönyv, és onnantól el is indul a lejtmenet az unalom felé.



UWE BOLL MÉG MINDIG AKCIÓBAN

SZERENCSÉRE MOST NEM RENDEZŐKÉNT

Ha hiszitek, ha nem, Uwe Boll a megannyi sikertelen játékadaptáció után még mindig ott sertepertél a filmiparban, és ezúttal éppen a Zombie Massacre című filmet igyekszik összehozni, igaz most nem rendezőként, csupán producerként. A mozi egyébként arról szól, hogy egy atomtöltetet be kell juttatni egy zombik „lakta" városba, és még azelőtt kijutni onnan, hogy bekövetkezne a detonáció. Habár ez elsőre nem hangzik rosszul, az tény, hogy amihez Boll hozzányúl, abból nem lesz arany.

A BÚRA ALATT

ÚJABB STEPHEN KING FELDOLGOZÁS KÖZELEG

Eredetileg 2009-ben jelent meg Stephen King Under the Dome (A búra alatt) című regénye, amire még abban az évben lecsapott a Dreamworks egyik vezetője, Steven Spielberg. Kezdetben úgy volt, hogy egy minisorozat készül a kötetből, azonban az elmúlt két évben nem nagyon haladtak a munkálatok. Egészen mostanáig, ugyanis a Showtime is a fedélzetre lépett, és úgy tűnik, hogy az ő közreműködésükkel végre elkészülhet a nem mindennapi történet, amiben egy kisváros elszigetelődik a világtól.

SZELLEMIRTÓK 3

LEHET LESZ BELŐLE VALAMI...?

Évek óta kering a pletyka Hollywoodban, hogy el fog készülni a Szellemirtók harmadik része, de mindeddig semmi nem történt a megvalósítás érdekében. Most úgy tűnik, hogy ismét mozgolódás van a megfilmesítés körül, ugyanis Dan Aykroyd azt nyilatkozta, hogy van egy szuper forgatókönyvük, és akár Bill Murray nélkül is hajlandóak leforgatni a mozit – az öreg Bill ugyanis egyelőre nem nagyon akar kötélnek állni. Mi mindenesetre örülnénk a folytatásnak, az első két részt egyenesen imádtuk.

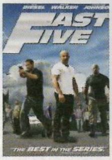
HALÁLOS IRAMBAN: ÖTÖDIK SEBESSÉG

ADATOK

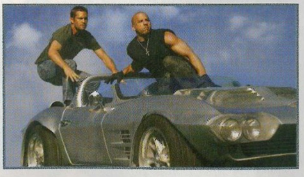
LEMEZEK SZÁMA
1 DVD/1 Blu-Ray

ÁRA
DVD: 3190
BR: 6990
limitált BR: 7990

MEGJELENÉS
szeptember 8.



A nyár egyik kellemes meglepetése volt a Halálos Iramban-széria ötödik része, amely szakított az autóversenyzős hagyományokkal, és egy hatalmas lépést tett a színtiszta akció irányába. Tökös karakterek, gyönyörű nők, fantasztikus verdák és féktelen száguldás, némi rombolással és lövöldözéssel kiegészítve – ezt kínálja az Ötödik sebesség, melynek DVD és Blu-Ray kiadása szeptember nyolcadikától vásárolható meg a különböző áruházakban. A magyar kiadásban összesen három verzió látott napvilágot, egy sima DVD, egy sima Blu-Ray és egy limitált, fémdobozos Blu-Ray változat. A DVD-korong a film mellett audiokommentárral, kimaradt jelenetekkel, bakiparádéval és egy kisfilmmel (ráadásul minden bónusz mellé magyar felirattal) várja a vásárlókat, míg a Blu-Ray verziók tartalmazzák ugyanezeket az exrákat, plusz még további nyolc kisfilmet, egy U-turn nevezetű jelenetválasztót, illetve a Tyrese TV-t. A Blu-Ray kiadások csupán a dobozban térnek el egymástól, a limitált példányban kapható fémdobozért plusz egy ezrest kell leperkálni a rajongóknak. Maga a film tehát egy egészen korrekt akciómozi, és igazából az extrák mennyiségére sem nagyon lehet panasz, így akinek bejött az ötödik Halálos iram, és szívesen megnézné még egyszer (vagy többször), az nyugodtan csapjon le a pénztárcájához illő változatra, csalódás aligha fogja érni.



Egy alapból remek akciófilm kiváló extrakínálattal. A film kedvelőinek remek választás lehet.

GURUMÉRLEG

A plusz egy ezres a fémdobozért még oké, de a Blu-Ray kiadások ára még mindig indokolatlanul magas.

NANCY ÜL A FŰBEN: ÖTÖDIK ÉVAD

ADATOK

LEMEZEK SZÁMA
3 DVD

ÁRA
5990

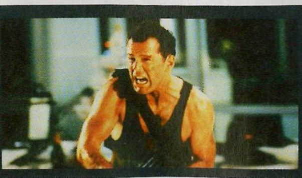
MEGJELENÉS
szeptember 21.

Hosszú szünet után hamarosan végre hazánkban is elérhető lesz a Nancy ül a fűben ötödik évadának DVD kiadása, amiben mindenki kedvenc szexi anyukája tovább folytatja a marihuána-termesztés nem éppen zökkenőmentes bizniszét. Nancy élete egy cseppet sem lett egyszerűbb a negyedik évad óta, Mexikóban igyekszik érvényesülni, miközben látszólag egy helyi drogbáró gyermekével várandós. A folytatás természetesen a korábbiakhoz hasonlóan igen meredek és fordulatos lesz, és ezúttal három DVD-n és tizenhárom epizódon keresztül izgulhatunk hősnőnkért és kis családjáért. Szerencsére a DVD-tokban található három lemezre nemcsak az évad részei, de jó pár extra is felfért, így válaszhatunk audiokommentárt az egyes epizódokhoz (de nem mindhez), mulathatunk a bakiparádén, megnézhetünk egy werkfilmet, illetve egy kupac kisfilm is várja, hogy megtekintsük őket. Talán mondanunk sem kell, hogy a sorozat gyűjtőinek kötelező a beszerzés, azonban ha eddig még nem találkoztál Nancyvel, akkor azt javasoljuk, hogy ne az ötödik évaddal kezd az ismerkedést, mert egyrészt kissé érthetetlen lesz a sztori és a rengeteg karakter, illetve – ezt azért muszáj kimondani – az első három évad a legszórakoztatóbb Nancy kálváriájából. Persze a negyedik és ötödik sem rossz, de az igazi kraft egyértelműen a kezdetekben volt.

Végre magyarul is élvezhetjük Nancy Botwin újabb kalandjait, ráadásul extrákkal.

GURUMÉRLEG

Három lemez és tizenhárom epizód közel hatezer forintért azért nem a világ legfrankóbb üzlete.



MEGVAN A DIE HARD 5 RENDEZŐJE

CSAK NEM ÖRÜLÜNK NEKI

Hónapok óta pletykálják, hogy hamarosan elkezdődik a Die Hard (Drágán add az életed) sorozat ötödik részének forgatása, amiben Bruce Willis ismét magára ölti az elpusztíthatatlan John McClane szerepét. Eddig nem volt ismert a rendező személye, azonban mostanra már ez a probléma is megoldódott. Legalábbis részben, ugyanis a film direktora John Moore lett, ami azért nem túl biztató így első blikkre, ugyanis neki köszönhettük a Max Payne filmet is, ami minden volt, csak jó nem.

ELŐZMÉNY A BOSSZÚÁLLÓKHOZ

TERMÉSZETESEN KÉPREGÉNYBEN

A jövő nyár egyik legjobban várt mozibemutatója a Bosszúállók (The Avengers), amiben végre együtt láthatjuk Vasembert, Hulkot, Thort, Amerika Kapitányt, Fekete Özvegyet és Sólyomszemet. A film premierjére a Marvel is készül, ugyanis olyan képregényeket fognak kiadni, amelyek összekötik az eddigi különálló filmeket a 2012-ben érkező nagy közös mozival. Persze aggódni akkor sem kell, ha mi nem olvashatjuk ezeket a kalandokat, a film ugyanis önmagában is megállja majd a helyét.

NAGY ARCOK A G.I. JOE 2-BEN

VAJON MIATTUK ÉRDEMES LESZ BEÜLNI A FILMRE?

2009-ben került a mozikba a műanyagfigurákon alapuló G.I. Joe film, és bizony azt kell, hogy mondjuk, nem nagyon ájultunk el a látottaktól. Ez persze nem gátolta meg a gyártó stúdiót abban, hogy nekiálljon a második résznek, ami már javában forog. Ami érdekes, hogy a folytatásban már olyan nagy hollywoodi arcok is feltűnnek, mint Bruce Willis és Dwayne Johnson. Lehetséges, hogy nézhető mozi lesz a G.I. Joe 2, vagy esetleg van az a pénz, amiért a színészek mindent elvállalnak? Meglátjuk.

Zöld jelzés

Habár a Zöld Lámpás című film nem különösebben nyerte el a tetszésünket, egy haszna mindenképpen volt a bemutatásának: a hollywoodi adaptációnak köszönhetően végre hazánkban is megjelenhetett egy Zöld Lámpás képregénykötet, méghozzá az igényesebb fajtából. Lássuk hát, mi vár ránk, ha zöld jelzést adunk a DC egyik legnépszerűbb szuperhősének.

Zöld Lámpás (eredeti nevén Green Lantern) karakterét 1940-ben alkotta meg Martin Nodell és Bill Finger, és a hős az All-American Comics 16. számában bukkant fel először, egy olyan vasúti mérnökként, akinek egy balesetet követően egy furcsa lámpás és egy mágikus gyűrű jut a birtokába, melyek segítségével szinte bármire képes lesz. A karakter – a többi szuperhőshöz hasonlóan – nagyon népszerű volt a negyvenes évek elején, ám a 2. világháborút követően leáldozott a csillaga, és 1951-ben jó időre elbúcsúzott az olvasóktól.

FELTÁMADÁS!

A figurát 1959-ben, a szuperhősképregények újbóli felfutásakor porolta le a DC Comics, és egy teljesen új alteregót és eredetet alkottak a Zöld Lámpásnak. A maszk mögé ezúttal egy tesztpilóta, Hal Jordan került, az erejét biztosító gyűrűt pedig egy haldokló földönkívüli, Abin Sur bízta a földlakóra. Azzal, hogy Jordan elfogadta a gyűrűt, részesévé vált az intergalaktikus Zöld Lámpás szövetségnek (az Univerzum Őrzőinek), melynek tagjai az ismert univerzum egy-egy szektorát védelmezik.

Az elmúlt évtizedek során a Zöld Lámpás-széria rengeteg változást megért (hol megszűnt, hol újraindult a sorozat) és

több földi hős is magához vette a mágikus gyűrűt, melynek segítségével – az űrutazás és a repülés mellett – szinte bármilyen gondolat valóra váltható. Az évek során a DC kiadónál mindent megtettek, hogy érdekessé váljon a sorozat, így az alkotók egy időben odáig merészkedtek, hogy elpusztították a Jordan otthonául szolgáló Coast Cityt, minek hatására Hal megtébolyodott és a Zöld Lámpások ellen fordult. Persze az egykori hős nem maradhatott sokáig gonosz, így idővel – némi magyarázat keretében – visszavezették a jófiúk táborába, sőt, még a gyűrűjét is visszakapta. A sokat megélt sorozatba legutóbb Geoff Johns lehelt életet 2004-ben, úgy szedve ráncba a Zöld Lámpás mitológiát, hogy közben hű maradt az ötvenes évek végén lefektetett alapokhoz.

ZÖLD HULLÁM: AZ EREDETI SOROZAT BORÍTÓI

Ahogy azt a cikkben is említettük, A kezdet titka nem egy különálló történet, hanem a szeptemberben véget ért Green Lantern-sorozat egy része, méghozzá hétfüzetnyi sztori, amelyek eredetileg a Green Lantern #29-35 számában lettek leközölve. Érdekesség, hogy amíg az átlag képregényeknél a hős eredetét rögtön a széria nyitányán ellövik, az író, Geoff Johns homlokegyenest szembe ment ezzel a „nézettel", és csak két évvel a sorozat (újra)indulását követően mesélte el a Zöld Lámpás „születésének" történetét.

A Rebirth (újjászületés) című minisźéria, és az azt követő új Zöld Lámpás képregény-sorozat mind a történet, mind a rajz okán az igényesebb szuperhősképregények közé tartozik, és a magyar olvasók legnagyobb szerencséjére a Cartaphilus kiadó ebből a megreformált sorozatból emelte ki a hét füzeten keresztül húzódó A kezdet titka (The Secret Origin) című sztorit, amely lényegében Hal Jordan Zöld Lámpássá válásának történetét meséli el – tehát azok számára is kiváló olvasmány lehet, akik korábban még sosem hallottak a DC Univerzum smaragdzöld szuperhőséről.

A KEZDET TITKA

A hazai kiadás borítója egyébként csalóka, ugyanis a filmváltozat posztere található rajta, és ez megtévesztheti az egyszeri olvasókat, így mi is hangsúlyoznánk: ez nem egy filmképregény, a mozi készült a rajzolt történet alapján és nem fordítva. A kiadó ezen döntésének nyilvánvalóan marketinges és anyagi indokai lehettek, azonban ez mit sem von le a beltartalom értékéből. A Kezdet titka egy kiváló szuperhősös képregény, amelyet leginkább az emel a hasonszőrű társai felé, hogy kellő mértékben koncentrál a karakterekre, és nem csupán az akciót helyezi az előtérbe. Ez persze nem azt jelenti, hogy az utóbbiból nem jutott a képregény több mint 170 oldalára, csupán arról van szó, hogy a főhős és a többi szereplő is rendesen ki van bontva, nem csak unalmas sablonokat és végeláthatatlan csetepatékat kapunk.

Geoff Johns egészen Hal Jordan gyermekkorától kezdi felépíteni a karaktert, részletesen elidőzik a fiatal férfi sajátos személyiségén és motivációin, majd csak ezt követően dobja be a hőst a kozmikus kalandok közepébe. Az eredettörténet összesen hét füzeten keresztül húzódott (mi pedig egyben kapjuk meg az egészet), nem véletlenül, ugyanis a sztori nem csupán a kissé makacs és forrófejű Jordant mutatja be az olvasónak, de a több évtizedes múlttal rendelkező széria több fontos szereplője is helyet kap az oldalakon, így nemcsak egy „bevezetőt" kapunk, hanem rögtön egy meghatározó történetet, amelyben számos jelentős figura bukkan fel, többek között a Zöld Lámpások rendjének jó néhány tagja, a most még a jó oldalon harcoló, de később a gonoszokhoz csatlakozó Sinestro, vagy éppen a másik örök nemezis, az Abin Sur lezuhant hajójától emberfeletti képességeket szerző Hector Hammond, csak hogy a romantikus szálat képviselő Carol Ferrisről ne is beszéljünk. Az elénk táruló történet egyszerre megható és izgalmas, és számos olyan szálat indít el, amelyek csak később teljesednek majd ki, ám Johns mindezt úgy vetette papírra, hogy hiányérzet nem, csupán kíváncsiság marad az olvasóban.

De nemcsak a cselekmény, a látványvilág is teljesen rendben van. Ivan Reis képei részletesek és dinamikusak, a szereplők jól felismerhetők, a rajzok tele vannak élettel, legyen szó akár oldalanként több panelről, vagy kétoldalas, monumentális pillanatokról. A cikkünk mellett található képek valószínűleg magukért beszélnek, és mivel a kiadásért a Cartaphilus kiadó felelt, így a hazai kiadás minőségére sem lehet panasz. Ugyan olyan finomságokkal (pl. formalakkozott borító) nem találkozhatunk, mint a Setét Torony esetében, de ennek ellenére is egy minőségi kiadásról beszélhetünk, tartós ragasztással, tiszta és éles nyomású belső ívekkel, szép színekkel, és természetesen a fordítás minőségére sem lehet panasz, Polyák Béla munkája egységes, egy pillanatig sem erőltetett, szóval az olvasó pillanatok alatt elmerül a kötetben, és jó eséllyel fel sem pillant, amíg a vége felirathoz nem jutott.

A Zöld Lámpás a mozikat és a könyvesboltokat is megszállta, ha ránk hallgattok, akkor az utóbbiban keresitek meg.

Az egyetlen negatívum az a korábban már emlegetett borító, ám a kötet többi részére tényleg nem lehet panasz. A hétfüzetnyi képregény mellett találhatunk még egy kissé semmitmondó bevezetőt Ryan Reynolds (a mozi főszereplője) tollából, az összes eredeti borítót, illetve egy utószót is, ami egy kicsit segít eligazodni a Zöld Lámpások világában.

MÉG, MÉG, MÉG!

Összességében elmondható, hogy ismét egy remek képregénnyel gazdagodott a hazai kínálat, ami azért különösen jó, mert egy olyan hős mutatkozott így be, akinek a kalandjai korábban sosem voltak olvashatók magyar nyelven. Bízunk benne, hogy a Zöld Lámpás lelkes közönségre talál idehaza, és nem ez lesz az egyetlen kötet a smaragdzöld szuperhős főszereplésével. Mi nagyon drukkolunk mind Hal Jordannek, mind a Cartaphilus kiadónak, és reménykedünk, hogy hamarosan egy újabb fejezet megjelenéséről számolhatunk majd be nektek. Ha ezzel ti is így vagytok, akkor ne legyetek restek, adjátok meg a zöld jelzést a lámpásnak, és merüljetek el ebben a kiváló képregényben!

BEAVATÁS: AZ ELSŐ INGYEN VAN

Ha rendelkeztek iPad/iPod Touch/iPhone, esetleg Androidos készülékkel, akkor a comixology appot letöltve beregisztrálhattok a világ legnagyobb digitális képregényboltjába, ahol most ingyenesen tölthető le a Geoff Johns-féle Green Lantern képregény első száma. Ha nincs se tabletetek, se okostelefonotok, akkor sincs baj, látogassatok el a comixology.com oldalra, ahol a Digital Comics menüpont alatt szintén ingyenesen olvashatjátok el a Green Lantern (vol. 5) első részét.

FACEBOOK.COM/PCGURUMAGAZIN

Korábban már volt szó arról, hogy a PC Guru immár elérhető az egyik legnagyobb közösségi portálon, a Facebookon is, jelenleg már **közel nyolcezer olvasónk** követ minket a világ legnagyobb közösségi hálózatában, és ha te magad még nem tetted, akkor érdemes lesz csatlakoznod hozzánk, hiszen folyamatosan jelentkezünk nyereményjátékokkal, információ-morzsákkal, fényképekkel és videókkal a szerkesztőség életéből, kérdezhetsz tőlünk, és nem utolsósorban megismerhetsz egy csomó olyan embert, aki szereti a videojátékokat, és örömmel forgatja a PC Guru magazint is. Ne feledd, csak egy kattintás, és egy hatalmas közösség tagja lehetsz...

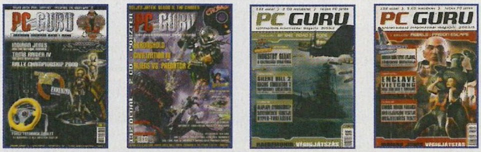
Ha még nem vagy tagja a csoportunknak, akkor nem kell mást tenned, mint megkeresni minket a **http://www.facebook.com/pcgurumagazin** címen, és egyszerűen nyomni egy Like-ot (magyar verzióban Tetsziket), és máris automatikusan megjelennek majd a faladon a PC Guru legfrissebb hírei, képei, játékai.

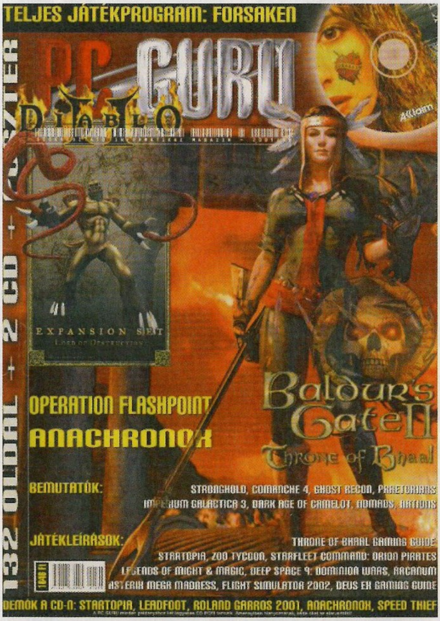
SZAVAZÁS A FACEBOOKON

Hónapól hónapra igyekszünk az olvasók kedvében járni, és az év elején azt találtuk ki a szerkesztőségben, hogy mostantól minden hónapban felteszünk egy viszonylag régi számot a **DVD-melléklet**re, megmutatva, hogy milyen volt évekkel ezelőtt a **Guru**.

Most is a **Facebook**ot használtuk, hogy megkérdezzük az olvasókat, melyik régi számunkat látnák szívesen a lemezmellékleten. Az **2001/12**-es, az **2003/02**-es, az **2000/02**-es, a **2003/05**-ös és a **2001/08**-as PC Gurukra lehetett szavazni, és egyúttal a **2001/08**-as számunk nyert, amit most annak rendje és módja szerint meg is találhattok a DVD-n.

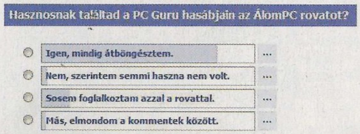
Szavazás természetesen szeptember végén is lesz, régi és még régebbi számokkal, ha szeretnéd, hogy rajtad is múljon, mi kerül a következő számunk DVD mellékletére, akkor figyeld a Facebookot, és szavazz te is.





KÖZVÉLEMÉNYKUTATÁS A FACEBOOKON

Mióta megjelent az új **szavazás opció** a Facebookon, azóta rendszeresen szeretjük megkérdezni a véleményeteket bizonyos témákban. Néha csak arra vagyunk kíváncsiak, hogy mennyire tetszett egy-egy játék, máskor pedig kisebb **közvéleménykutatásokat** végzünk. Lássuk az egyik szeptemberi kérdésünket és az arra érkező válaszokat:



Kérdésünkre, hogy hasznosnak találtátok-e az ÁlomPC rovatot, összesen **267** szavazat érkezett, ebből **216** olvasó pozitív választ adott, **7-en** nem találták hasznosnak a hardveres ajánlót, **34-en** sosem foglalkoztak vele, és **5-en** az egyéb opciót választották. Mivel a jelentős többség hasznosnak találta az **ÁlomPC**-t, így a mostani számtól ismét találkozhattok vásárlási tanácsadónkkal a hardver rovat hasábjain.

Nemcsak a Facebookon találsz meg minket, de a Twitteren is, ahol szintén részt vehetsz nyereményjátékokban, illetve nyomon követheted a szerkesztőség életét az általunk írt 140 karakteres üzenetek által. Ha szeretnél feliratkozni a Twitter csatornánkra, nem kell mást tenned, mint regisztrálnod a www.twitter.com weblapon, majd megkeresni minket a www.twitter.com/pcgurumagazin oldalon, és egyszerűen rányomni a „Follow" gombra.

INGYENES JÁTÉKOK
Fallover / Squid and Let Die / The Black Heart

PCG LIVE VIDEOTESZTEK
Bastion / Dead Island / Driver: San Francisco / From Dust / inFamous 2 / Limbo / Red Faction: Armageddon

FILMELŐZETESEK
Battlefield 3 / Dead Island (2db) / Deus Ex: Human Revolution / Forsaken World / Gears of War 3 / Need for Speed: The Run / Star Wars: The First Republic / Space Marine

HÁTTÉRKÉPEK
Call of Juarez: The Cartel (3db) /Darksiders 2 / Deus Ex: Human Revolution (2db) / Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier / Twisted Metal / World of Tanks (2db)

VIDEÓK
Aliens: Colonial Marines / Assassin's Creed: Revelations (2db) / Batman: Arkham City / Battlefield 3 / Counter-Strike: Global Offensive / Darksouls / FIFA 12 / Ghost Recon: Future Soldier / Hard Reset / Metro: Last Stand / Prototype / RAGE / Red Orchestra 2 / Risen 2 / The Secret World (2db)

TURKÁLÓ (FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK)

CD-DVD írás: Ashampoo Burning Studio Free v6.8 / Burn4Free v5.7 / CDBurnerXP v4.3.8.2631 / ImgBurn v2.5.5.0

Driverek: AMD/Ati Radeon v11.8 (Windows 7 32-bit/64-bit és XP) | Nvidia v280.26 (Windows 7 32-bit/64-bit és XP)

Fájlkezelés: 7Zip v9.20 (32/64-bit) / Total Commander v7.56a / WinRAR v4.0.1

Képkezelés: Fastone Image Viewer v4.6 / GIMP v2.6.11 / IrfanView v4.30 / IrfanView v4.30 Plugins / Paint.NET v3.5.8 / PhotoScape v3.5 / XnView v1.98

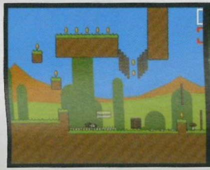
Multimédia: Any Video Converter Free v3.2.7 / CDEx v1.70 b4 / Get My Videos Back v1.3.0.1 / K-Lite Codec Pack v7.7.0 Standard / MediaMonkey v3.2.5.1306 / QuickTime v7.7 / StreamHijacker v0.7.2.0 / VobSub v2.23 / WinAmp v5.61 / Xvid v1.3.2

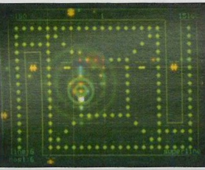
Rendszer: Advanced System Care Free v4.1.0 / GameBooster v3.0 / Smart Defrag v2.2 / TeamViewer v6.0.11052

Számítógép-védelem: Avast Free Antivirus v6.0.1203 / Avira Antivirus Personal Free v10.0.0.652

Extra: LibreOffice 3.3.2 Magyar (teljes irodai programcsomag Word-kompatibilis szövegszerkesztővel, és Excel-kompatibilis táblázatkezelővel)

INGYENES JÁTÉKOK FALLOVER, SQUID AND LET DIE, THE BLACK HEART





RED FACTION: ARMAGEDDON
VIDEOTESZT

AC:REVELATIONS
VIDEO

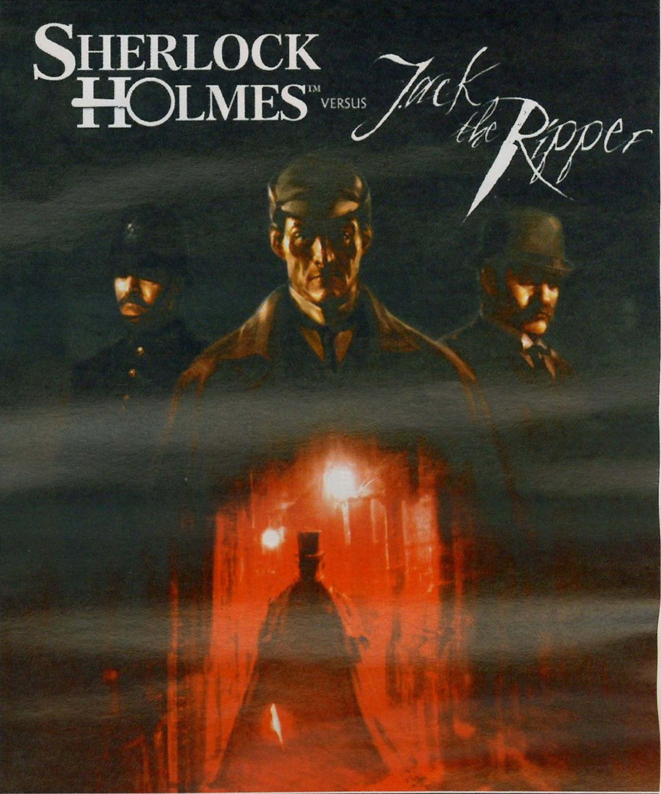
THE SECRET WORLD
VIDEO

pcguru DVD

SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER

2011/10

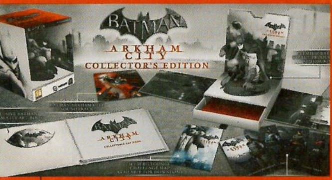
PC DVD ROM



PC GURU DVD-MELLÉKLET

Teljes játék, demók, videók videotesztek, háttérképek és hasznos felhasználói programok

ÍZELÍTŐ Következő számunk tartalmából



Vedd meg és nyerd meg

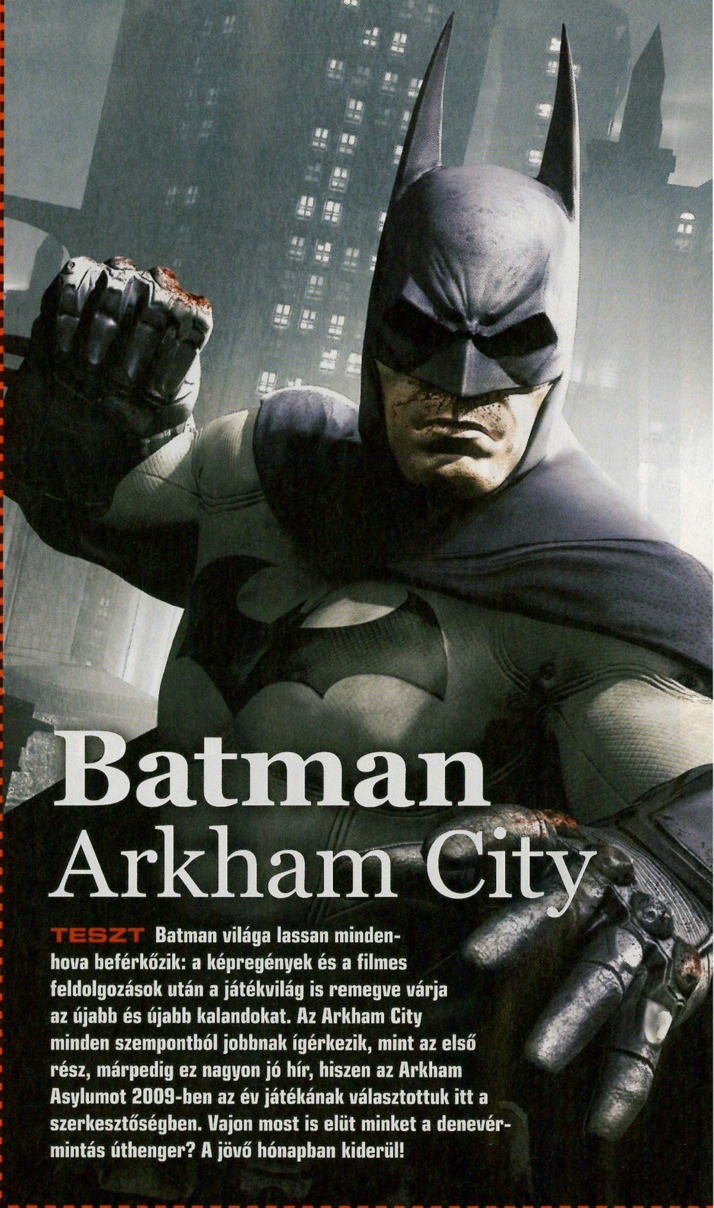
REJTVÉNY Az egy dolog, hogy a következő Guruban az utolsó kis apróságot is megtudhatod majd a Batman: Arkham Cityről, de ha sikerrel fejted meg a lapban elrejtett feladványokat, akár a játék PC-s gyűjtői változata is a tied lehet. Megéri velünk tartani!

Red Orchestra 2

TESZT Elméletileg akár az aktuális számban is tesztelhettük volna, de az utolsó pillanatban kiderült, hogy a fejlesztők „jobb a békesség"-alapon inkább csúsztattak egy kisebbet a megjelenésen, így a következő számra maradt a Tripwire ígéretes alkotása. A keleti csapatok az elmúlt pár évben már bizonyították az FPS-ek terén, és ha minden igaz, a RO2 kiemelt projekt az 1C kiadónál – még az is lehet, hogy csodát lát a világ?

RAGE

TESZT Évek óta készül, és ha minden jól megy, még pont azelőtt megjelenik, hogy a következő számot el kellene küldenünk a nyomdának, szóval most izgulunk erősen – tegyük fel egy pillanatra, hogy minden összejön... Hát nem olvasnád el szívesen, mi a véleményünk az aktuális mezőny egyik legellentmondásosabb versenyzőjéről?



Batman Arkham City

TESZT **Batman világa lassan mindenhova beférkőzik: a képregények és a filmes feldolgozások után a játékvilág is remegve várja az újabb és újabb kalandokat. Az Arkham City minden szempontból jobbnak ígérkezik, mint az első rész, márpedig ez nagyon jó hír, hiszen az Arkham Asylumot 2009-ben az év játékának választottuk itt a szerkesztőségben. Vajon most is elüt minket a denevérmintás úthenger? A jövő hónapban kiderül!**

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

OKTÓBER 13-ÁN

JELENIK MEG!

Csatlakozz hozzánk online is!

PC GURU ONLINE

Hírek, tesztek, bemutatók, videók, letöltések, fórum minden témában

< www.pcguru.hu

NÉHÁNY MONDATBAN facebook

Nyereményjátékok, hírek, szerkesztőségi pillanatképek – minden, amit tudni szeretnél a kedvenc magazinodról

www.facebook.com/pcgurumagazin >

twitter **NÉHÁNY SZÓBAN**

Érdekességek, információk első kézből – ha szeretnél azonnal képben lenni, akkor kövess minket Twitteren

< www.twitter.com/pcgurumagazin

TELJES JÁTÉK > SHERLOCK HOLMES VS. JACK THE RIPPER

PC GURU

MAGYARORSZÁG LEGOLVASOTTABB JÁTÉKMAGAZINJA

1995 Ft 2011. 10.

WORLD OF TANKS
INVITATION CODE KEZDŐ JÁTÉKOSOKNAK, BÓNUSZOKKAL!

APOKALIPSZIS MOST! BEMUTATÓ
RAGE

TESZT
VÉRFÜRDŐ A PARADICSOMBAN!
DEAD ISLAND

MINDEN INFO EGY HELYEN! BEMUTATÓ
BATTLEFIELD 3

DRIVER SAN FRANCISCO

TÖBB ELHIBÁZOTT PRÓBÁLKOZÁST KÖVETŐEN A REFLECTIONS VÉGRE KÉPES VOLT EGY OLYAN DRIVERT ÖSSZEHOZNI, AMI NEM BOSSZANTÓ, HANEM SZÓRAKOZTATÓ. HIHETETLEN MENNYISÉGŰ TARTALOM, ÉLVEZETES SZÁGULDÁS.

KÜLÖNLEGES MEGLEPETÉS: HATALMAS RAGE POSZTER A MAGAZINBAN

Dead Island FIFA 12 Driver: San Francisco Battlefield 3 Rage Dishonored Gears of War 3 Resistance 3 Counter-Strike: Global Offensive Gotham City Impostors Limbo Gatling Gears Xenoblade Chronicles www.pcguru.hu